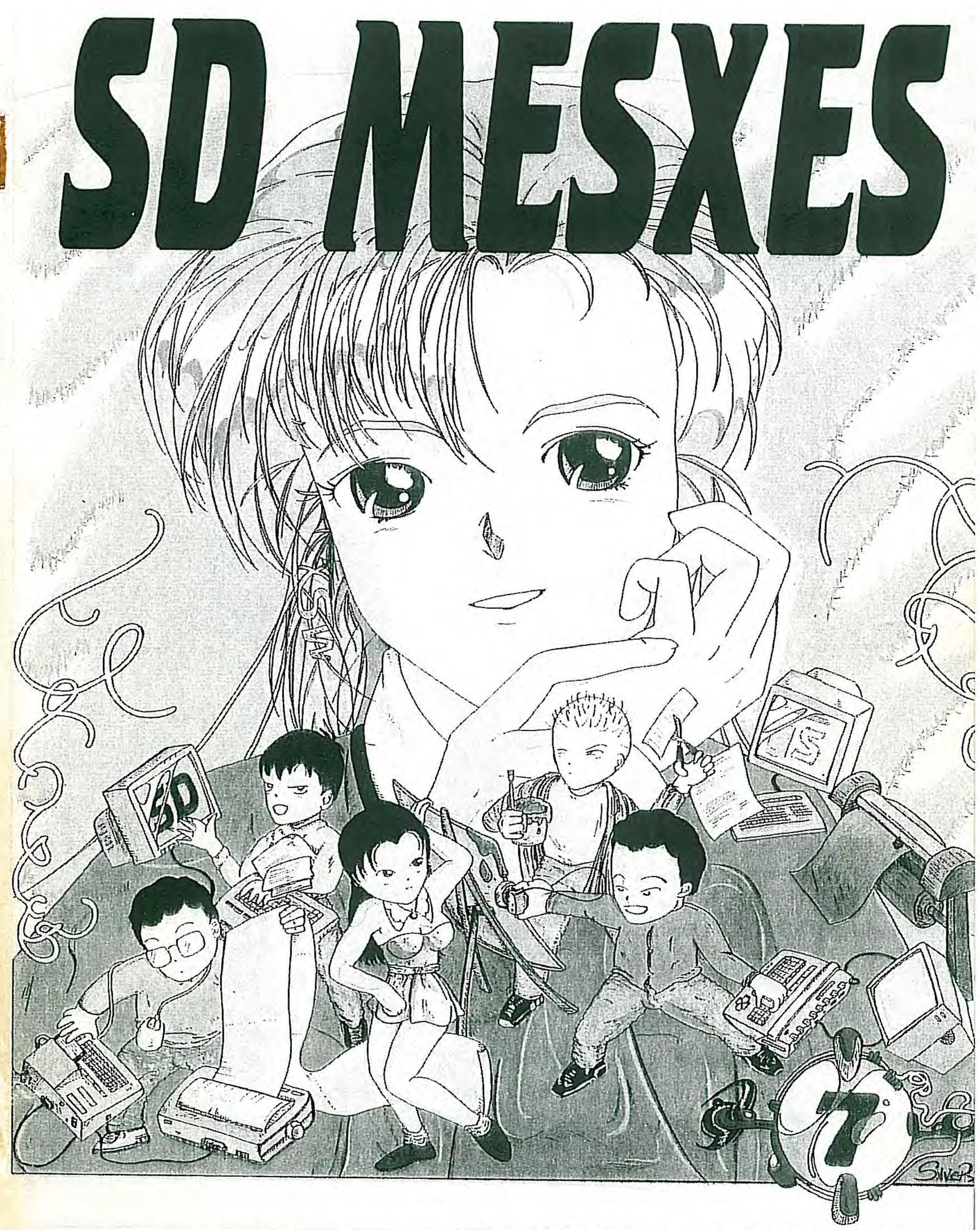


Número 7 - Julio'96 - 400 Pts

SUMARIO BROSS

ESTE NÚMERO HARÁ ÉPOCA

Edita: Club MESXES

Redacción: Juan Salvador Sánchez
Néstor Soriano
Marcos Rosales
Ramón Serna
(esta vez te toca ir el último. ¡Jodete!)
Angel Carmona
Ramón Ribas
Javier Pérez Molina
Gabriel González
Rafael Corrales Pulido
José Mª Alonso
Chester
(el perro del SaveR, el "ambientador" de la cochera. SaveR, a ver cuándo lo bañas)

Maquetación: Juan Salvador Sánchez

Portada: Juan Salvador Sánchez

Ilustración: Pol Roca

Fotografía: Ramón Serna
Néstor Soriano (Ru BCN)

Colaboran: Marcelino Luna
Ayumi Takeuchi
Manuel Pazos

Dirección: Club MESXES
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 - Palama de Majorca
Baleares (SUPEIN)

Fonófono: (971) 46.17.13
C/C. Caja Postal: 29-91.392.819
Dirección fidonet: 2:347/7.198 (Marcelino Luna)
Dirección Red BBS: 757:1700/6.10 (el mismo sordito)

Publicación destinada a el/la/lo/los/las/uno/una/unos/unas/cualos/cualas Mesxesianos/as/ç capaces de pasar 15 horas seguidas encerrados en una cochera haciendo un fanzinne (tranquilos, basta la intención) y/o/ñ todo aquel que se familiarice con la secta. La hermana de Konami Man ya sabe taekwondo, así que si nos mandas una opinión que no nos aconvence, te la mandaremos (la pobre necesita practicar), para que al salir del hospital aprendas a opinar como dios no existe. Aun así, solemos aceptar barco y publicar las opiniones que nos enviais. Por esta vez y sin que sirva de precedente, nos hacemos cargo, pero que nadie se acostumbre. Y cuando las barbas del Bill Gates veas pasar, quémaselas.

INTRODUCCION

*¿Que **qué** excusa tenemos esta vez?*

Mmm... ¿Realmente hace falta que piense una excusa? Si total ya ni nos creeis si os decimos que si los estudios, los exámenes, las clases de la autoescuela, las practicas de programación del Totrenti...

¿Qué os vamos a contar? Sólo podemos decir en nuestra defensa que este número teníamos la intención de sacarlo para la *IX Reunión de Usuarios de Barcelona*, y que no sólo no lo sacamos, sino que además nos quedamos sin ir por los motivos arriba citados (ush, que bien habla el capitán).

Ah, por cierto, tampoco pudimos ir a Tilburg tal y como queríamos/ esperábamos...(otra vez los arriba citados con el agravante de los progenitores y consecuentemente el factor económico...)

Bueno, dicho esto y presupuesta vuestra absolución, vamos a ver cuales han sido nuestras aventuras durante estos 4 o 5 (!?) meses de duro e intenso trabajo...

Para empezar, como vereis en esta ocasión incluimos un suplemento en disco: el ***DISK I/O ERROR #1***. En su interior, además de nuestro empeño por lucirnos en la programación, los dibujos y las músicas, encontrareis una promo del futuro juego de **NOP**: *the incredibles Micro Mirror Men*. Se trata de un clon de los Lemmings con tres pantallas jugables y música stereo (MM+FM o MoonSound). Una advertencia para los afortunados del MSX Turbo R: cuando carga se queda colgado, pero si pulsais varias veces PAUSE se descuelga y vuelve a leer del disco (pasa a menudo). Parece coña, pero es tan real como que Konami Man se llama Néstor Antonio.

En cuanto al resto del disco, a la hora en que escribimos esto aun no está terminado, por lo que solo os podemos adelantar que estará repletito hasta los límites y que la calidad no os defraudará.

El disco (y no el fanzine) es de dominio público, así que ya lo estais pasando a todo el mundo (a Bil Gates (R) ya le mandaremos una versión especial para Windows'95, con virus, errores y toda la parafernaria divisuatoria).

Pero... ¡No todo el ***SD MESXES#7*** es suplemento en disco! Cierto, así que haz el favor de girar la hoja y leerte TODO lo que se pueda leer, y lo que no entiendas te lo imaginas.

Ale, *Hasta Incluso y ¡Sin Encambio!*

Pumpkin Adventure III

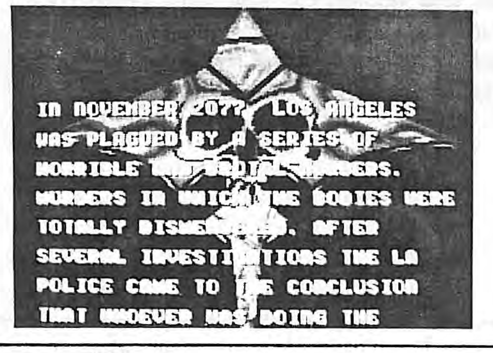
Hunt for the Unknown

Los Angeles, año 2077. Unas extrañas, feas y muy peligrosas criaturas comienzan a masacrar a todo aquel que encuentran por el camino, sin que la policía pueda hacer gran cosa por impedirlo. Se crea un cuerpo especial, SODOM *(Security Organisation for Defense and Offense of Mankind)*, cuyo objetivo es proteger a la gente de estos entes y, de paso, acabar con ellos.

Tampoco tienen mucho éxito que digamos, y poco a poco los Sodom Hunters (los valientes miembros de Sodom) también desaparecen.

Entonces un tal Jeff Tates, el jeffe, digo, jefe de los Sodom Hunters, dice *"Hey, yo tengo unos coleguis que se cargaron un demonio con todo su ejército, tal vez puedan echarnos una mano." "Cojonudo, ¿donde están?" "En el año 209."*

Por suerte el profesor Steinein, amigote de J. Caldron (el mandamás de Sodom) acaba de inventar una máquina del tiempo y necesita rodarla un pcoo, así que van y se traen a los tres héroes, Damien, Steve y Bishop al año 2077 (como la máquina era una versión beta le ocurrió una excepción por el camino y también trajeron a Ryan, la novia de Damien, que se queda en casa del profe por si los bichos). Pues eso, que los tres *"homo muyantigÁis"*, acompañados de Jeff, han de averiguar de dónde vienen estos bichejos y pedirles amablemente que se desintegren.



Más o menos este es el argumento de **Pumpkin Adventure III**, la última maravilla de *Umax*. El Ramoni dijo, en el comentario de la preview en el *SD#5*, que se merecía un 7; este es exactamente el número de patadas en los dientes que te mereces, Ramoni pues el juego está muy, pero que muy bien, y se merece un 9 con todas las de la ley. Los gráficos están muy bien logrados, del colorido no os puedo hablar porque mi *"equipo de supervivencia"* en Barcelona consiste en un simple *MSX2* con monitor fósforo verde (y menos mal que aún tengo *Music Module...*), la música es bastante buena (al menos en *MSX-Audio*), el ambiente está bien conseguido y el argumento para nada es creible, pero la historia está bien montada y en todo momento el juego mantiene el interés. Y para postre, utiliza toda la memoria disponible para cargar de disco lo menos posible (jugar con un mega es una delicia...)

Está bien, tengo que descontar una patada en los dientes al Ramoni; en lo que sí tenía razón es en lo de la calidad gráfica en cuanto a las caras de los personajes, que aparecen cuando hablan. No es que "dejen mucho que desear". Es que son simplemente patéticas, penosas, horribles, dignas de aparecer en la sección informática del museo de los horrores; vamos, que para ser peores las tendría que haber hecho yo mismo (el resto del club os puede confirmar que dibujo realmente mal). Pero, bueno, es el único punto negativo que he encontrado en el juego, y no por ello baja del 9.

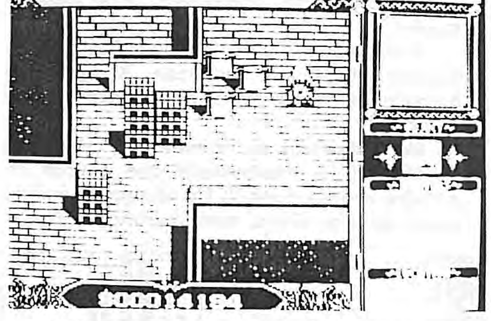
Y sin más comenzamos el juego en la...

PARTE 1: INITIATION

Estamos en casa del profe Steinein, en la que se queda Ryan, que nos desea suerte. "Suerte es la que van a necesitar esos asquerosos bichos, babosos, que son unos babosos, y tal", es más o menos lo que responde Damien, más chulo que nadie. Una vez hemos llegado al cuartel general de Sodom Jeff nos presenta a Mike Warral, que vigila los dormitorios (en los que podermos

reponer energías siempre que lo necesitemos); a Patricia y Tiffany, que trabajan en la administración (han intentado poner a una guapa y a la otra fea, pero lo único que han conseguido es un Tàpies y un Picasso); y a Caldron, el jefazo.

Este nos pone al corriente de la situación, nos cuenta que LA está dividido en zonas neutrales y zonas "infectadas" por monstruos, nos aconseja que no corramos riesgos innecesarios y que busquemos la ayuda de los escasos magos que aún existen en el siglo XXI, y nos manda a una misión de entrenamiento: liberar de escoria infernal el *Fawlty Towers*, hotel lujoso donde los haya, que a pesar de encontrarse en zona neutral ha sido invadida. Pues nada, salimos de **Sodom HQ** y nos encaminamos a la cabina teletransportadora, que no cae lejos. Pero antes iremos a la "droguería", a mano derecha, y compraremos agunos **Heal Drug 100**, que nos vendrán bien para reponer energías en pleno combate.



Antes de entrar es conveniente perder un rato (un buen rato) en el terminal **ARCA** que hay allí mismo, nos servirá para entrar un poco en situación y saber qué ha pasado en los últimos 80 años (vamos, yo al menos sigo en 1996...) No os perdais lo de la resurrección y posterior muerte de Cristo en el 2000; parece ser que los Umaxeros también conocen el significado de la palabra "secta".

Al llegar al hotel el recepcionista, desesperado, se alegra de vernos y nos abre las puertas del infierno. Y comienza la parte bélica del juego, con un estilo de lucha calcado al **Dragon Slayer VI**. Un par de cosas a tener en cuenta a partir de ahora. Primero, los bichos que te cargas no vuelven a aparecer... hasta que sales del área, pues al volver a entrar ahí están de nuevo. Es importante que te cargues a la totalidad del bichamen de cada área, al menos la primera vez que entres en ella; de esta forma irás adquiriendo experiencia, poder mágico, fuerza y dinero.

Segundo, el mejor ataque es una buena defensa. ¿O era al revés? Bueno, el caso es que lo primero que has de hacer en cuanto consigas algo de dinero es adquirir un buen equipo de defensa (armaduras) para todo el equipo; la compra de armas es relativamente menos importante (si los bichos no caen con un golpe caerán con cien, lo importante es que sigais vivos...)

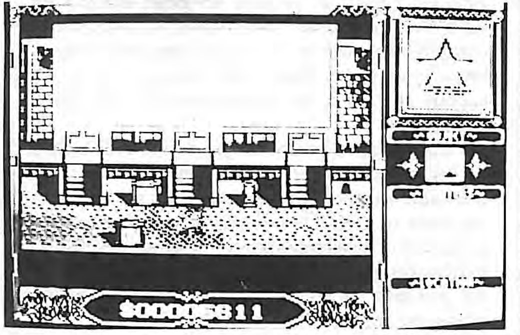
Pues bueno, iremos cargándonos a los bichos de las tres plantas, y de paso entraremos en las habitaciones para que los residentes nos cuenten un poco su vida. Uno de ellos nos dice que ha encerrado "accidentalmente" a su suegra en su habitación, y que también de forma "accidental" ha perdido la tarjeta de apertura. Cuando hayamos limpiado todos los pasillos iremos al comedor, a la derecha de la recepción, y en una de las mesas encontraremos la tarjeta, con la que liberaremos a la pobre señora (está en la única habitación que no podíamos abrir). Ahora nos dirigiremos a la suite presidencial, tercera planta al fondo a la derecha, y escondido en el armario encontraremos a **Manuel**, el dueño del hotel (¡este tío sí es valiente!), que nos dará una llave. Bajamos a la primera planta, y en la habitación del fondo, que abriremos con la llave, encontraremos una barra de hierro.

Según nos ha dicho uno de los residentes hay ruidos extraños en el tejado, por lo que ahí debe estar el malo más malo de la zona. Y según Manuel se puede llegar al tejado a través del sótano; lo malo es que no hay entrada al sótano. Pero ningún detalle escapa a nuestros amigos del siglo III y su acompañante del XXI: se han fijado que en la recepción hay una rendija de ventilación (¿o es una alcantarilla? Es tan pequeña...), que con toda suavidad destrozan con la barra de hierro y, ¡hop! Ya estamos en el sótano.

Pues ya sabes: a recorrerse todo el sótano dando patadas en los dientes a diestro y siniestro (supongo, el caso es que aún no tenemos armas). No te dejes ningún rincón sin explorar, ya que hay desperdigados cofres con pequeñas ayudas (como un tenedor pastelero que podemos usar de arma). Al final llegaremos a un ascensor que nos conducirá al techo, en el que nos enfrentaremos a... ¿King Kong? Sí, King Kong. Caramba. Bueno, con el nivel que ya tenemos no

nos costará mucho acabar con él.

Hemos devuelto la paz al hotel, el recepcionista y el dueño nos estarán agardecidos para toda la eternidad y más ("!! Gracias hombre, gracias !!"), y seguro que el jefe nos da una medalla a cada uno...



PARTE 2: INVESTIGATION

Pues no, nada de medallas. En vez de eso carga nuestra tarjeta de teletransporte con un nuevo destino, Downtown, y allí nos manda a investigar. Pues allá vamos.

Downtown es una zona bastante animada. Según nos cuentan en el termianl ARCA, buena parte de la misma fue destruida por un incendio hace algunos años, y aprovecharon la reconstrucción para crear un centro comercial cubierto bastante majo, llamado Gallery, en el que entraremos (un cosejo: si acabas agobiado de parloteo desactiva la opcion "*Talking*"). En la planta superior conoceremos a Ray Adams, el barman, quien se alegra de ver que aún quedan Hunters y se ofrece como informador, pues a su barra va mucha gente a ahogar sus penas y se entera de según qué cosas. Antes de que Damien acabe con una trompa más larga que la diferencia horaria entre el siglo III y el XXI saldremos de allí.

En Downtown también podemos encontrar un mago, que nos venderá diversas magias (demasiado caras y poco útiles de momento), un hospital, la corporación Biomedics (los que encontraron la vacuna contra el *SIDA* -!Uro!-), el club Porky's y la tienda de armamento, que visitaremos más de 34 veces a lo largo del juego. Si ya tienes dinero suficiente aprovecha para comprar un Target Suit para cada uno, y en cuanto tengas un poco más te agencias un *AK-47* para Jeff y un Short Sword para los demás.

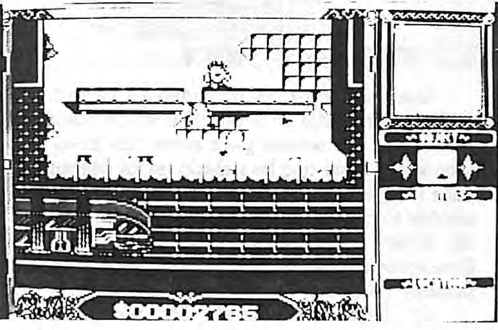
Volvemos a Sodom. El jefe ha recibido una carta anónima para nosotros: alguien quiere vernos en el número 5 de la calle Reeperbahn, en *Hollywood Sur*. Bueno, pues allá vamos. Pero... un momento... !Hollywood no está disponible para teletransporte! ¿Qué hacemos? Vamos a echar un trago y ya se nos ocurrirá algo.

De vuelta en Gallery contamos nuestro problema a Ray, quien nos cuenta que conoce a un empleado de ARCA jubilado. Vamos a visitarle (está en una de las casas de Downtown) y nos explica que en Hollywood norte hay cabina de teletransporte, pero se desactivó el acceso de las tarjetas de la gente cuando la zona fue invadida por los bichejos. Ante nuestra insistencia nos conduce a una sede de ARCA, donde actualizan nuestra tarjeta: ya podemos ir a Hollywood.

Caramba, ¿esto es Hollywood? Menuda decadencia... Parece ser que en las últimas décadas la zona ha tenido unos cuantos problemas y se ha convertido en un gheto. *Gehto. Getto. Getho. Bueno, vale, no sé cómo se escribe.*

Actualmente la zona está invadida por los famosos bichejos, y evacuada. Bichejos que nosotros nos encargaremos de "calentar" a base de bien.

No tardaremos mucho en llegar a la fábrica de Filips (!), la multinacional que quebró en extrañas circunstancias (!!). Un consejo de amigo: no entres si no tienes, como mínimo, el Target



Suit para todos (y no te vendría mal tener como opción el Heat Shield, y algún arma). Bueno, ya estamos dentro. Una pantalla a la izquierda y dos hacia arriba hay una enorme puerta que no podemos abrir. Daremos un "pequeño" rodeo y no pararemos hasta encontrar un interruptor, que hábilmente accionaremos (no olvides pasar por todas partes, por si los cofres, e ir repartiendo leña por el camino). Ahora podemos

entrar por la puerta; seguimos recto y llegaremos al tejado, desde el que podremos acceder a otra zona de Holywood norte.

Aquí las calles tienen nombre: vamos a buscar Reeperbahn. Por el camino encontraremos una llave para entrar en las galerías del centipede (el metro pa los amigos). Una vez examinadas todas las calles descubrimos que no existe Reeperbahn, y un poco desconcertados volveremos sobre nuestros pasos (pero antes pásate por Sunrise Boulevard y pasa por encima de las estrellas. ¡A ver quién dice ahora que el 34º sentido, es decir el sentido de la secta, no es universal!)

Saliendo de la fábrica de Filips y en el mismo Hollywood norte encontraremos la entrada del centipede. Si el mapeado de Filips te pareció enrevesado, espera a ver este. No es que sea muy grande, pero las pantallas son tan parecidas (paredes y vías por todas partes) que lo difícil es no perderse.

Bueno, entre cofres y flautas encontraremos dinamita y una botella de aceite.

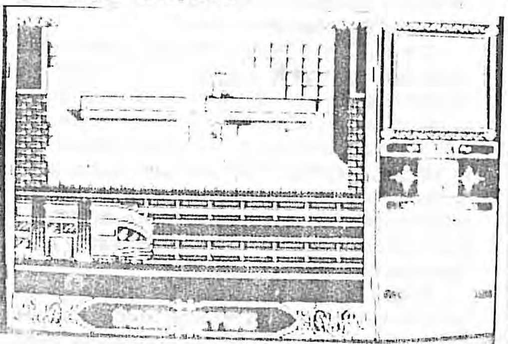
(Por el camino sufriremos un atentado por parte de un tipo con una barba estilo Anguita, que por poco nos atropella con el tren y nos advierte que dejemos la investigación. Será Gates el tío...)

Llegaremos a una zona con vía elctrificada, que sólo podemos cruzar con un vagón de esos que se accionan entre dos con una manivela. El problema es que las ruedas están oxidadas... bueno, ¿para qué tenemos el aceite? Cruzamos el tramo como una exhalación, desactivamos la corriente y, tras subir un par de pantallas, encontramos una salida. Oh, vaya, está bloqueada. Oh, vaya, tenemos dinamita. Oh, ***boum***, qué explosión más bonita. A ver qué encontramos por ahí fuera.

Bueno, el caso es que estamos en Hollywood sur. Lo único interesante que encontraremos aquí, aparte de nuestros amiguetes los bichejos, siempre dispuestos a echarnos una mano para que subamos de nivel, es un mapa antiguo; lo hallaremos en un complejo de apartamentos abandonado. Ahora volveremos a Sodom (usa el Sodom Watch para no tener que deshacer todo el camino).

Exponemos la situación a Caldron, quien nos explica que recientemente hubo un cambio de nombres en las calles. Gracias al mapa encontrado y al ordenador averiguamos que el nuevo nombre de Reeperbahn es Edisonstreet. Rapidamente volvemos a Hollywood norte, y en el número 5 de Edisonstreet... no contestan, y la puerta está cerrada. Nada, la echamos abajo de un porrazo, como la gente civilizada, y dentro nos encontramos una especie de dragón bastante fortachón. Bah, con el nivel que tenemos nos lo podemos cargar a bostezos si queremos.

Muerto el dragón aparece un tipo que se identifica como Sean Osbourne, que quiere unirse a nosotros en la dura tarea de tirar de las orejas a los bichos, por malos. A todos les parece bien y, sin fiesta de bienvenida ni nada, volvemos a Hollywood sur. Pero antes pásate por la tienda de armas de Downtown; a estas alturas ya debes tener dinero suficiente para comprar el Iron Vest para todos, el Kalashnikov para Jeff (y para Sean, si no lo tiene) y el Hand Axe para los demás. Buenooo, ahora sí que no habrá quien nos pare...



PARTE 3: TRAPPED IN THE TOWER OF ETERNAL ROAM

Bueno, ya estamos de nuevo en Hollywood sur. Al fondo a la izquierda hay una puerta por la que accederemos a Real State, donde Sean quiere echar un

vistazo. Hay un ascensor que no funciona; tras hacer un poco de limpieza nos colaremos por un ventanuco que lleva a los túneles de ventilación. Tras dar unas cuantas vueltas encontraremos algunos cofres (uno de ellos con un cultivo de *SIDA* -II-, que nos llevaremos) y el interruptor del ascensor, que activaremos.

Subimos a la primera planta y ya sabemos lo que nos toca. En un cofre guardado por un par de dragones (Que sí: la bostezos!) encontraremos un Dive Suit, una especie de abrigo; y en otro igualmente protegido, una Gema Divina.

Hay más cofres de los normales, en uno de ellos encontrarás una hiper-bomba (lesto se

animal). Ya podemos subir a la segunda planta... en la que encontramos únicamente otro ascensor, que no funciona. Así las cosas, volveremos a Sodom, y entregaremos la gema al jefe para que la examine.

Caldron está preocupado: hace tiempo que no se tienen noticias de Melissa Diamond, la única Hunter activa que quedaba. Por supuesto nos ofreceremos voluntarios para buscarla; la última vez que estableció contacto se hallaba en el Griffith Park, al que se puede acceder desde Wilmington norte. Pues allá vamos, pero antes pásate por la "droguería" y aprovisónate bien de *Heal Drug 500* y algunos *Aura Drug 100*, te van a hacer falta. Si te queda dinero ve a visitar a Shermann, el mago que vive en Downtown, y compra algún *Restore Group*. (Cada personaje puede tener su propio juego de magias. Selecciona con *Set* el que vaya a comprar, y dirígete a Shermann. Bishop es el que puede tener más variedad de magias.)

El parque en cuestión se ha convertido en un verdadero bosque debido a la falta de mantenimiento, y al norte del mismo se encuentra un antiguo castillo. Al llegar Steve dice que convendría encargar un mapa a Umax. No es ninguna broma: hazte un buen mapa si no quieres volverte loco; el mapeado es enorme (1192 pantallas formando un cuadrado de 14x14!) y enrevesado, y encima los bichos empiezan a ser algo más fuertes...

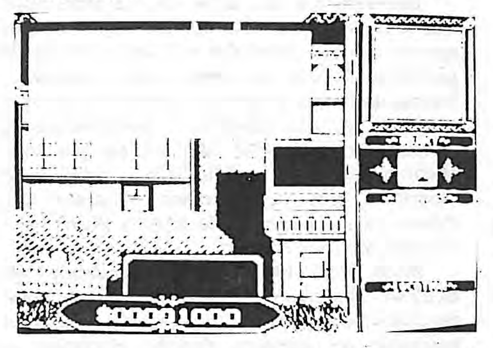
Bueno, tal vez necesites unas cuantas horas pero al final conseguirás recorrer todo el bosque. No olvides ir matando bichos para ganar nivel. Entre los múltiples cofres repartidos por el mismo encontrarás un kit de reanimación y un flotador, este último imprescindible para llegar, vía acuática, a la entrada del castillo, que se encuentra en la esquina superior izquierda del mapeado (para meterte en el agua tendrás que seleccionar a Steve; los otros parece ser que tienen cierta fobia al agua). Una vez llegados nos encontramos con una desagradable sorpresa: la entrada está protegida por un sistema de seguridad, basado en el reconocimiento de las huellas dactilares. Imposible pasar; tanto camino para nada...

Bueno, pues qué remedio; volveremos (no seas masoca y usa el Sodom Watch) y le contaremos a Ray la situación, entre copa y copa. Este nos cuenta que hace algún tiempo alguien "compró" el castillo al gobierno, y se rumorea que es utilizado para esconder al presidente de los *USA* (¡hala!) y otras destacadas personalidades que fueron secuestradas en el 76. Por alguna inconfesable razón Sean asegura que Melissa también se encuentra en el castillo, por lo que debemos entrar como sea.

¿Cómo burlar un sistema de reconocimiento de huellas dactilares? Vamos a hacerle una visita a nuestro amigo Steinein, que entiende bastante de según qué cosas, y a ver qué nos dice. Pues va y nos suelta que si se trata de un sistema antiguo (y es el caso) hay una posibilidad, pero necesita un objeto de una de las personas que tienen acceso. Además no podemos tocarlo con las manos, para no borrar huellas.

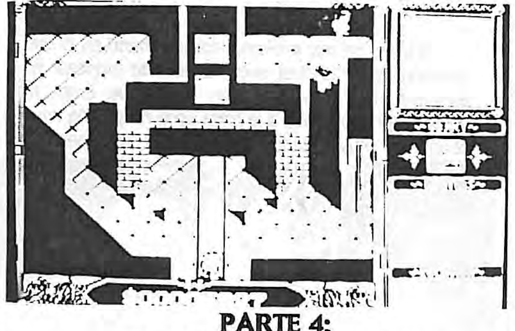
Pues eso, te toca pasarte otro par de horitas por el parque buscando el dichoso objeto... que resulta ser un collar que se halla en una pantalla arriba a la izquierda del mapeado (tramposo, yo lo tuve que buscar...) Se lo llevamos al profe, quien después de investigar un poco nos cuenta que perteneció a un tipo que ahora es más fiambre que un cacho mortadela... en fin, que implanta las huellas en un guante, nos lo da y venga, a paseo. Te toca volver al castillo.

¡Anda, pero si vienen a recibirnos tres bichejos muy simpáticos! ¡Y nos atacan y todo! Tú mismo, sólo decirte que cuando se escondan has de usar las bombas de pintura, y que no seas muy duro con ellos, basta con que los descuartices...



Aunque no tanto como el del bosque, el mapeado también es algo intrincado, con varios pisos; pero bueno, al final encontrarás a Melissa, en no muy buenas condiciones. La llevamos a Sodom HQ, y allí nos cuenta que entró en el parque siguiendo a Manuel, el del hotel, y entonces la atacaron con un gas venenoso. Se queda comatosa, y vamos a hablar con el jefe, que nos da un micro para que se lo endosemos al Manuel... Volvemos al Fawlty Towers y

escondemos el micro en su habitación (¿dónde? ¡Busca!). A la vuelta nos pasamos por la habitación de las "chicas Picasso" y, palomitas en mano, empieza la función: llega un tipo, al que Manuel entrega un paquete. Como parece que el tal Manolito es un poco chafardero y ha estado curioseando los paquetes, el tipo se enfada y le pega un tiro. ¡Coño! ¡¡De vuelta a las Fawlty!! Manuel, desangrándose, nos cuenta algo sobre una cueva en el bosque, a la que se entra por la parte inferior izquierda del mapeado, nos dice cómo entrar y... la palma.



PARTE 4: THE KATANA LABYRINTH

Pues nada, nos encaminamos a la cueva (no sin antes comprar el DISPEL P al mago de turno, te hará falta) y, avanzando, avanzando (no olvides ir abriendo cofres, en uno encontrarás un espejo mágico), llegamos a un lugar en el que se fabrica un tipo de gasofa que está prohibida, ya que desprende gases altamente tóxicos (de ahí el colocón de Melissa). Los pobres currantes nos cuentan que trabajan obligados por un bicho muy feo, tras lo cual entramos en un templo.

En tres puntos del templo hay unas escaleras por las que bajar al sótano. En él encontraremos a un tipo que está a punto de ser atacado, pero al vernos el agresor huye. La víctima nos da las gracias, y al irse se le cae un algo (no recuerdo qué era) en el que está el sello de Porky's, aquel club de mala muerte del downtown.

Así pues vamos pallá, y al llegar hay un tipo que nos ve y huye. Entramos por la puerta de atrás y llegamos a una puerta, tras la cual hay unos individuos que despotrican contra SODOM, que por lo visto interfiere sus vete a saber qué turbios planes. Cuando se largan entramos, y en el armario encontramos

una llave de piedra. Volvemos al templo, y con la llave abrimos la puerta que está cerrada. Desde aquí llegamos a Santa Mónica.

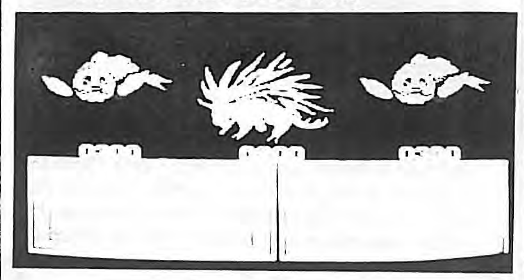
Aquí podremos comprar armas, objetos y magias nuevas, y además hay un tío que parece questá pirao, nos dice que "donde hay uno, has de viajar al sur; donde hay más, imagínatelo." Compraremos un teletransportador de bolsillo en la tienda y volveremos al templo.

Y llegamos a un punto del juego en el que hay que usar el coco para algo más que llevar las gafas. Para entrar en el Katana Labyrinth ese hay que cruzar una puerta. Oh, qué bien, está abierta... pero al pisar una banda roja que hay extendida en el suelo, se cierra. Si retrocedemos se vuelve a abrir, pero estamos otra vez al otro lado.

Bien, puedo deciros que yo estuve atascado aquí dos o tres semanas. Venga buscar interruptores y pasadizos escondidos, venga hablar con tol mundo... y la solución era bien sencilla: basta cruzar la banda para cerrar la puerta, entonces teletranspórtate a Santa Monica, vuelve a pata y la puerta seguirá cerrada. Pisa la banda y... ¡hop! Abierta. Muy sencillo, pero se te tiene que ocurrir.

Y ya estamos en el laberinto de la Katana. Ray nos advirtió que todo aquel que entraba se volvía loco... y podrás comprobar que no mentía. Pero eso es otra historia. O mejor dicho, otro *SD Mesxes* (en concreto el #8).

///// KONAMI MAN \\\\\





Tu juego pornotrágico fresco de cada día

MATCH MANIAC

Si algo me jode de tener que comentar este juego es el tener que explicaros su funcionamiento. No es que sea complicado, pero al principio es difícil de pillar. ¿Sus acordais del Mahon?, pues si no me equivoco es lo mismo. Se trata de ir retirando parejas iguales de fichas de un tablero, con el inconveniente (y aquí está el problema), de que esas dos fichas puedan estar unidas por una línea continua imaginaria, la cual como máximo puede cambiar de dirección dos veces. ¿T'as enterao?, o sea, que para quitar las



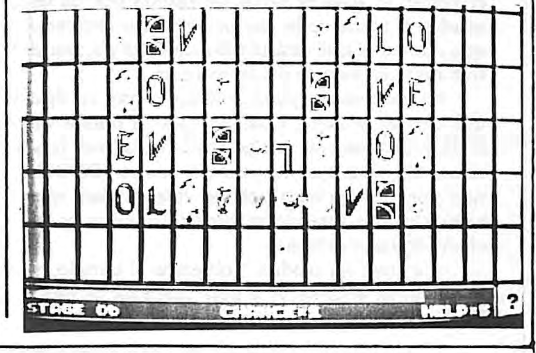
parejas de fichas te tienes que hacer esta pregunta (también te tienes que hacer cargo, claro): ¿Sería tan malefakis de imaginarme un recorrido entre las dos fichas sin tener que cambiar de dirección más de dos veces?, ¿lo sería?, pues aquí está el misterio del juoco.



El juego se nos presenta con un menú en el que podemos elegir el nivel, que nos permite empezar en pantallas más avanzadas sin tener que empezar desde el principio, que a la larga sería muy jodío, muy aburrío y muy mucho. También se nos permite



cambiar desde el menú, la frecuencia y la música que nos acompañará en el juego. Un problema que le veo es que la música sólo se puede cambiar en el menú, y una vez empezado el juego ya no hay manera, con lo que al pasarse una veintena de pantallas, todas con la misma música, uno piensa, vale la música será todo lo buena que quieras, pero ya la he aborrecido, a ver... ¿donde está el botón del volumen de la tele?, ¿y donde tengo yo el CD del SORCERIAN?



YENTONCESVAYRESULTAQUEEL
CHICOQUETEGUSTADESDENOSABES
CUANTOTIEMPOHACESEENRROLLACON
UNATÍADESUCLASEYESTÁNTODOELDÍA
JUNTOSYMORREÁNDOSEYPONIÉNDOSE
MORAOSATUSESPALDASYTÚDICESVADEJA-
LESQUESEDIVIERTANPORUNDÍAPEROVAEL
MUYCAPULLOYALASEMANASIGUIENTESEVAA
LAPLAYASÓLOCONCINCOCHICASASABERQUÉHA-
RÁNYTÚPIENSASENLOPEORYENTONCESTEDESES-
PERASYPIENSASENHACERALGOGORDOPERO¡EEEY!
SIEMPRE TIENES EL EME ESE MESEXE!

¡VENGA PIACA'L SHALOM QUE ME LO PASO!

Pol Roca

Asín pos, para acabar tenemos en el menú un apartado con las instrucciones, donde os explican el funcionamiento del juego pero con graficunis.

Vale, mu bonito, ¿pero cuando jugamos?, -llestás zummmmmbao!! llyo estaba esperando a que le dieras a espacio!!-, ¿a cualquier espacio?

Akísta, tenemos la pantalla dividida en dos partes, arriba está el tablero con las fichas, y abajo un marcador de tiempo, de vidas, y de el número de ayudas que nos quedan. Nosotros nos movemos mediante un puntero, que lo podremos manejar tanto con los cursores como con el ratón. Asín pues se tratará ahora de encontrar las fichas iguales y clikear sobre ellas, si se cumple la regla, desaparecerán del tablero y el tiempo restante aumentará un pixelín, y si no se cumple anularemos la operación con GRAPH. Si en algún momento nos quedamos atascados y no encontramos la pareja de fichas iguales, entonces, antes de telefonear a ABYSS y meterle la bronca al programador, te aconsejo que pulses sobre el icono de ayuda, y te solucionará el problema, pero solo puede ser utilizado 5 veces por pantalla, y amás tiene el inconveniente que al utilizarlo baja tu grado de profesionalidad mesxesiana, los amigos se rien de tí, pensarán que ya eres viejo !! y así seguro que nunca conseguiras a esa japopaya que se pasea por las calles de tu barrio !!. Y encima, si al pusar sobre el icono de ayuda, este se encuentra con que es imposible arreglar la gran chapuza que te has montado en el tablero, entonces él mismo te recoge el tablero, guarda las fichas y aquí sí que no vale lo de aceptamos barco como animal acuático.

Ya sé, te preguntas donde está la recompensa por quitar todas las fichas del tablero, pués la encontrarás cada cierto número de pantallas, donde la recompensa toma forma de Japonesa despelotá.

Un inciso: que tras la cantidad de chorradas que llevo diciendo, no creo que se note. Puede que sean alucinaciones mias, puede que tanta secta me haya destrozado la cabeza, pero en mi opinión, este juego parece perfecto para colocarlo en una máquina recreativa dentro de un sex shop. ¿Por qué?, pues no lo sé bién, el ambiente que da, esas músicas tan relajadas, los gráficos tan relacionados con las payas, no sé, da la impresión que a los de ABYSS se les ocurrió hacer este juego mientras velan una porrícula.

Como bién dijo Konamiman:
Estar sumido es de personas humanas, pero hacerse cargo es de sabios.

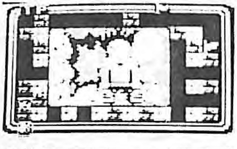
SaveR

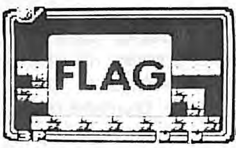


NIHON NO ATARASHII SOFT

Usease, que nos hacemos cargo de las novedades japonesas

De la feria de Tilburg nos han llegado (via Ramón Ribas) varios juegos de origen Japo-nés. Los responsables de estos juegos son los grupos Gigamix y Maple Yard, que distribu-yeron sus programas en su propio stand de dicha feria. Bien, sin más pasemos a comentar los juegos de Gigamix:







MAGICAL LABYRINTH

Sin duda es el mejor de los tres juegos de este grupo que vamos a comentar. Se trata de un juego para un máximo de 4 jugadores (!!!) en el que cada uno maneja a un personaje atrapado en el mismo laberinto que los demás. La única forma de salir es recoger 4 banderas del mismo color que el playero y dirigirse a la salida.

La gracia está en que todo es aleatorio: la posición de las banderas y la salida, y también los movimien-tos de los contrincantes cuando los maneja el ordenador. Además, de forma totalmente aleatoria también van apareciendo cofres en los que podemos encontrar diferente mate-rial:

-Tabasco: Si pegamos un trago a la botella nos pondremos tan cachondos que iremos repartiendo leches a todos los que se nos crucen.

-Bomb: Con ella podremos dinamitar una pared que nos obstruya el paso.

-Scoop: Es una pala con la que podremos preparar una trampa para que los demás (o nosotros mismos) se caigan.

-Pencil: Con esto podreis hacer una cruz en el suelo y señalar un lugar por el que habeis pasado.

-Track: Si lo lanzais, hareis que los demás contrincantes pierdan el tiempo y se marquen un baile a base de saltos.

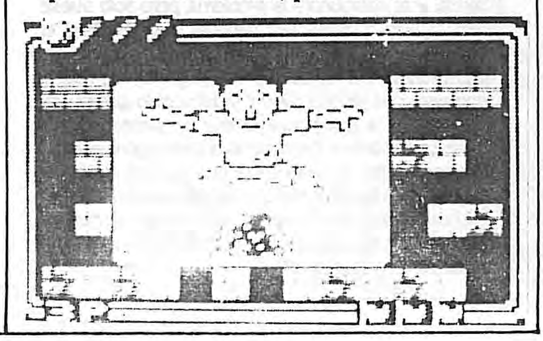
-*Nada*: Pos eso, questá vacio.

Además de estos objetos que podreis usar una sola vez tambien contais con un mapa que os indicará las posiciones de las banderas y la salida (pero no el camino para ir).

Una de las cosas que hace más entretenido el juego es que cada vez que usamos alguno de los objetos se ven animaciones de como lo cogemos, y lo utilizamos, igual que cuando caemos en trampas o nos tiran petardos todo se ve mediante animaciones.

Jugar solo contra el ordenador es divertido, pero jugar dos, tres o cuatro a la vez es un autentico vicio. Os pasareis horas jugando para ver a vuestro prota cruzando victorioso la meta de llegada. Y no veais la satisfacción que da ver la bandera con un 1 en vuestra casilla mientras los demás se rompen la cabeza por encontrar la salida...

En cuanto al programa en si ¡hay que decir que está hecho en Basic, pero usa un montón



de rutinas en ensamblador (la verdad es que uno no diría que es Basic, pero si pulsais *CTRL-Stop...*).

La musica es sólo para *FM-PAC*, y los efectos en *PSG*, y en el menú principal encontrareis una opción para 'configurar' el juego (velocidad, nivel de dificultad, musica, etc.).

Sin duda, Magical Labyrinth es un juego 100% Japonés con una dosis considerable de secta grafística.



NOSEKE DE LAS DIGIS.

(y si lo prefeís: FURATSUTOMA ASHIYUWOSAISE)

Este es un juego un tanto extraño, por no decir lo más raro que he visto en mi vida...



Se trata de un juego en el que nos aparecerán digis de diferentes situaciones: hay algunas por la calle, otras en la playa, en bares, etc..., y en todas ellas deberemos distinguir entre las personas que aparecen a unas en concreto que se nos habían enseñado antes de empezar, de forma desordenada.

Parece fácil, pero la verdad es que la calidad de las digis (Screen 8) deja mucho que desear, y a veces lo que hay que encontrar es un mancha pequeña en la pantalla que no se distingue si es una persona o un extraterrestre. Aun así, este es otro de esos juegos que despues de jugar un rato te paras a pensar y dices: 'coño! sólo a un Japonés se le podría ocurrir hacer un juego así!'.

©GIGAMIX Inc. 1992-1994

part1:ナムコ・ワンダーエッグ編

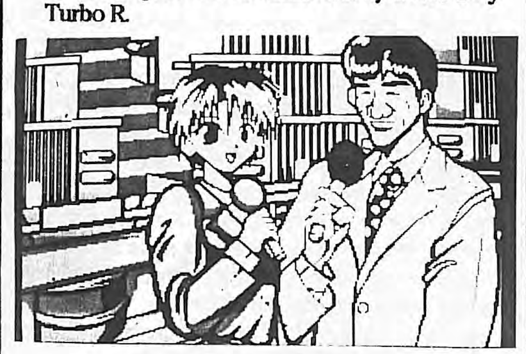
part2:よみうりランドWAI編

part3:ポップでテクノな秋葉原編

ENTREVISTAS Y NO VISTAS

(ni zorra de como se traducel nombre)

Por último, el tercero de los juegos que nos presenta GIGAMIX es un tipico juego de preguntas y repuestas, que no sólo está en japonés, sino que además utiliza el kanji de los 2+ y Turbo R.



Poco os puedo comentar ya que no soy capaz ni de aprenderme los katakanas, así que de preguntitas en japonés... (*está claro que lo mio es el VDP*)

Ramoni



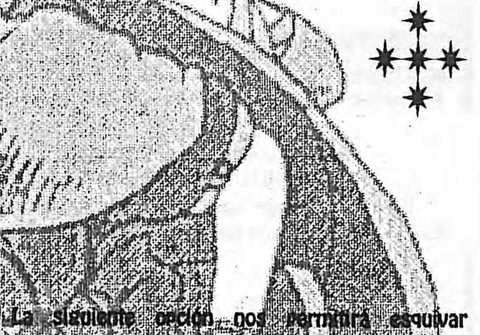
Moon Light Saga

Hacía tiempo que no llegaban a mis manos muestras de arte de la medida de **MOON LIGHT SAGA**, se trata de otro juego que como los de antes, consiguen crear un ambiente peculiar, de esos que te separan de la realidad y te enganchan a él... payitos... a partir de ahora, sustituir el significado de la palabra arte por el de **MOON LIGHT SAGA**.

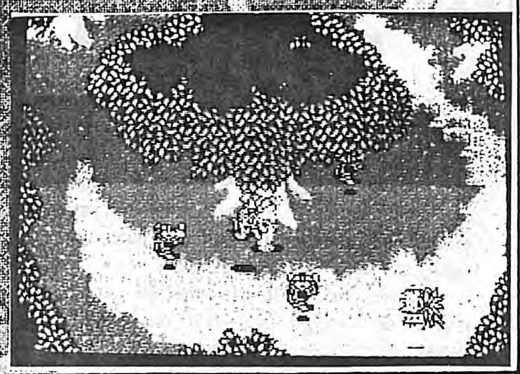
Hasta ahora solo contamos con una pequeña demo de esta producción que está aciendo **MAPLE YARD**, pero esperamos poder conseguir pronto la versión completa, estaremos seguros que será todo un bombazo para los poseedores de un Turbo-R. Mientras tanto disfrutemos de esta pequeña muestra.

El juego comienza en un lugar llamado *Elkador*, al comienzo nos recordará mucho al principio del Xak II, en cuanto a los gráficos del bosque. Allí nos encontramos junto con un dragón, nuestro aliado, y con él deberemos empezar a matar los bichos que nos encontremos. Tanto nosotros como el dragón, dispararemos unas bolas de fuego, que aun que tengan poco alcance, hacen bastante daño. Podemos tener el control del dragón si mantenemos pulsado *Graph*, con lo que nuestro personaje se quedará parado. Usar el dragón tiene dos ventajas, primero que a él nunca le hacen daño, y segundo que puede atravesar cualquier obstáculo, pudiendo así volar hasta sitios que nuestro personaje no puede. Pero hay que tener en cuenta que este bicho es un poco cobarde, y no nos dejará alejarnos mucho del amo.

Con *Graph* y *space*, activaremos un menú, en el que veremos nuestro estado, items, anillos, llaves y el dinero. Desde aquí podremos acceder a un submenú, donde podremos cambiar el modo de transparencias (ya sabes, poder ver cuerpos ocultos por árboles, techos...), también podemos seleccionar quién disparará por defecto, si el dragón o nosotros. Tened en cuenta que el disparo del dragón es un poco más potente que el nuestro.



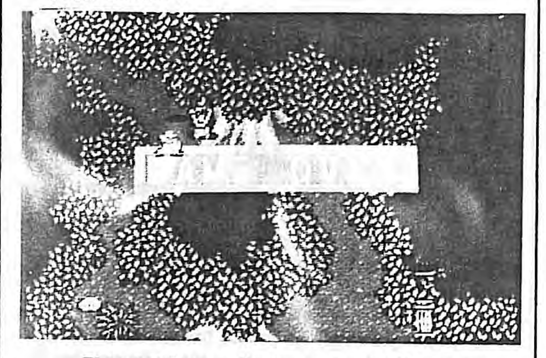
La siguiente opción nos permitirá esquivar obstáculos automáticamente al tropezar con ellos, por ejemplo si seguimos recto, y nos encontramos un objeto que nos impide el paso, esta opción nos moverá con el fin de poder esquivarla, como sucede en el *Dragon Slayer VI* y no el *SD Snatcher*, por ejemplo. Las dos últimas opciones son cargar





y grabar la partida, que por el momento no las podemos usar, al igual que ocurre con el icono de música, que seguramente en la versión definitiva nos permita elegir entre FM y MIDI.

Con los anillos podremos hacer magias, y pulsando 2 veces *Graph*, podremos elegirlas y hacerlas. Os las aconsejo, son muy efectivas y sobre todo impresionantes, otra ventaja es que no desaparecen al usarlas, simplemente os resta poder de magia.



El mapeado que dispone esta versión es muy reducido, y sabiendo los pasos a seguir, en menos de 2 minutos podremos haber acabado la mini misión. Se trata de rescatar a un payo, que está rodeado por 4 guardianes. Os aconsejo usar la magia, pues ponerse a lanzar bolas de fuego no da muy buen resultado.

En la misma demo, encontramos otro apartado, esta vez la aventura corre en un museo, que al final solo sirve como escusa para ver unos gráficos que allí se encuentran. Para conseguir verlos, tendremos que acercarnos a la chica del museo y entregarle 100 golds, que los habremos conseguido fuera, matando bichos. Así, cuando entremos veremos 6 gráficos, de los cuales algunos son verdaderas obras de arte.

Esto es todo, si tienes un Turbo R puedes ped... -*Ramon!?... ¿pueden pedirnos una copia?*-, Sí, de todas formas se trata unicamente de una promo.

Hasta que por sin inclusos no quede!

SaveR

Moon Light Saga

TILBURG'96

(¿Se escribe así Tilburgüoea?)

Como todos ya sabreis, el pasado día 30 de Marzo tuvo lugar la feria más importante de MSX en Europa, la feria de Tilburg. Intentaré contaros nuestras aventuras y desventuras por la tierra de los quesos y los molinos de viento, para que os hagais una idea de como es eso.

En teoría tendríamos que haber llegado a Schipool el día 28, pero en la práctica no fue así por motivos ajenos a nuestra voluntad. Como siempre, para no variar, *RENFE* e *Iberia* dan la nota. Me explico: Yo llegué a Barcelona a eso de las 8:45, allí debería estar esperándome Elvis. Pasa el tiempo y yo no le veo... Dan la orden de embarque y yo allí sin saber que hacer, ¿me voy sólo o le espero?. Me entero que Elvis está en el aeropuerto y le digo a la señorita que estaba en la puerta de embarque:

- "*Perdone senorita, ¿sería usted tan amable y buena persona de esperar cinco minutos que mi amigo esta al llegar?*"

- "¡¡PERO TU TE HAS CREIDO TAN IMPORTANTE COMO PARA QUE EL VUELO TE ESPERE Y TENGAMOS UNA DEMORA DE CINCO MINUTOOOS!!"

Me contestó con su dulce voz entre mordiscos y miradas asesinas.

- "*No,no...*" Contesté mirándome los cordones de las zapatillas.

- "AHORA MISMO MANDO QUE BAJEN TU MALETA. NO PODEMOS PERDER MAS TIEMPO!"

Podeis imaginaros la situación, un año preparando el viaje y perdemos el vuelo y para colmo la bruja esa me dice que hasta dentro de cuatro días está todo reservado, así que ya me voy olvidando de ir a Tilburg.



DATO: Tardaron un cuarto de hora en buscar mi maleta y bajarla del avión. (Jeje...)

Después me encontré con Elvis y Ramón Ribas. Me explicaron que el tren se había parado y por eso había llegado tarde. Les conté que estaba todo reservado y que hasta dentro de cuatro dias no había nada libre.

JA!

A los dos minutos ya teniamos vuelo para el día siguiente.

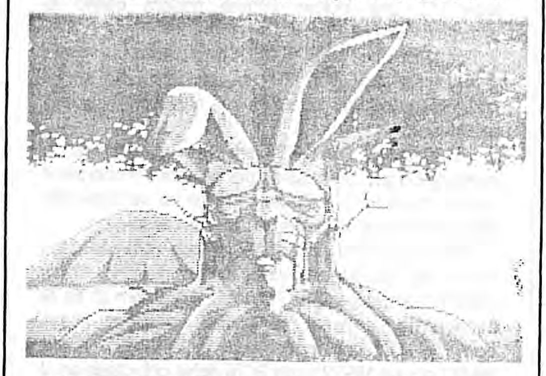
Y así fue, al día siguiente cogimos el vuelo sin ningún problema. Como anécdota os cuento que más de la mitad de los pasajeros eran japoneses.

Pues nada, ya estamos en Schipool, ahora solo tenemos que coger un par de trenes hasta Tilburg. Advertencia: *Las revistas que están en las mesitas de los trenes no las pone la compañia ferroviaria para leer durante el viaje, sino que son de la rubia que esta sentada en frente.*

Llegamos a Tilburg y Elvis llamó a Jos, uno de los organizadores, para que nos viniese a buscar y nos llevase al hotel. Al cabo de unos minutos aparece Jos y tres japoneses. Tras las presentaciones Jos nos enseña un poco la zona. Vaya guía turista, solo nos enseñó tiendas de electrodomésticos y cosas así. Mientra que Elvis y yo ya estábamos cansados de ver aspiradoras, los japoneses se sorprendían con todos los aparatos que veían (debe ser que en Japón no hay estas cosas tan modernas).

Ala, venga, por fin llegamos al hotel. Dejamos las cosas en nuestra pequeña habitación y nos fuimos a la de los japoneses a decirles si venian a ver lo que traíamos. Al llegar a su puerta, que estaba contigua a la nuestra, nos llevamos la primera sorpresa: habían colocado un cartel con el nombre de su compañía y la bandera japonesa con una montaña. He dicho que nos llevamos la primera sorpresa porque al abrir la puerta nos quedamos alucinados con todo lo que tenían: Turbo R, disco duro, CD-ROM, ZIP, MEGA-SCSI's, scanner de mesa, SCC's con RAM y no se cuantas cosas más. Tras recobrarnos, les enseñamos el Sonyc que pareció gustarles.

Poco después nos avisaron de que llegaban los italianos. Ahí vamos todos a recepción a darles la bienvenida. Eran los chicos de RAM. Venían acompañados de una señora mayor que les dijo que al día siguiente les vendría a buscar, yo no sabía quien era esa ancianita y les pregunté por ella. No veais la



sorpresa que me llevé cuando me enteré de que era una de las organizadoras de la reunión.

Tras charlar un rato cada uno se fue a su habitación. Yo me puse a dar unos retoques al Sonyc para ver si solucionaba un problema con la música. Elvis y yo pensábamos que no es muy serio esto de trabajar a las tantas de la mañana justo el día antes de la feria, pero no es así, TODOS estaban haciendo lo mismo! Los japoneses y los italianos trabajaban contrarreloj para terminar a tiempo, tanto es así que a los italianos se les estropeó la unidad del turbo R y el MSX2 que llevaban. Así que les dejé mi turbo R y nosotros nos fuimos a dormir.

A la mañana siguiente nos levantamos temprano porque nos venian a buscar muy pronto. Nos tuvieron que sacar de la habitación con el PMEXT de lo apretados que estábamos.

En recepción nos reunimos todos... vaya caras! No habían dormido nada! Toda la noche programando. Mientras tanto, Igor Voznessenski y Toni Sira sin aparecer, que en teoría tendrían que estar en el mismo hotel. Jos nos comunicó que Igor no iba a venir porque no le habían dado el visado, así que nos quedamos sin ver el Z-380. Pero... y Toni Sira? Pues estaba a nuestro lado, junto con su amigo. No dijeron nada a nadie, parecía que iban de incógnito.

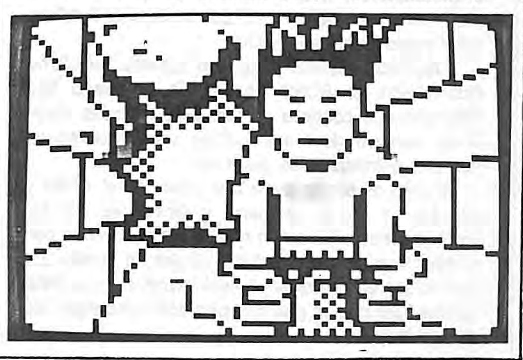
Y al salir...SORPRESA! Estaba todo blanco, estaba nevando (y de que manera).Metimos todo en la furgoneta y salimos para el lugar de la feria. Como curiosidad os comento que en los cruces y desviaciones había señales con el logo de MSX para que la gente no tuviera problemas en encontrar el sitio.

Una vez allí descargamos las cosas y nos pusimos a montar el stand. Los japoneses, que estaban a nuestra derecha, tenían cuatro turbo R's que les consiguió Jos, para poder presentar todo lo que traian. Por suerte para nosotros apareció por allí Roderik Muit que nos prestó su Turbo R para hacer copias. Como siempre estuvo muy atento y simpático.

Todavía no habían habierto las puertas al público y nuestro stand empezaba a ser visitado, creo que uno de los primeros fue Herik Gilvad, que me dijo que su versión del Sonic para la GFX9000 estaba parada porque tenía muchos proyectos que terminar. También me dijo que sería interesante que colaborásemos con ellos y así terminarían antes el juego. Hace unos días me escribió Remco Schrijver y me comentó la posibilidad de que fuera yo el que me encargase de la versión del Sonic para el 9990. Ellos se encargarían de mandarme los gráficos, mapas y todo lo necesario porque no ven demasiado claro el poder terminarlo ellos con el poco tiempo del que disponen.

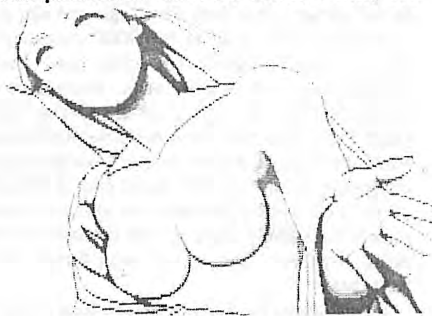
Por fin dieron las diez y aquello se llenó de gente. El stand de los japoneses se llenó, y no me extraña. Nosotros no nos podemos quejar porque en el nuestro hubo gente durante las siete horas que duró la reunión. He de reconocer que al principio nos asustamos un poco, porque al poner la promo del juego algunos se quedaban jugando, pero otros miraban y pasaban casi sin hacer caso. Pensé que quizá no les llamaba la atentencípn, pero salí de dudas cuando me dijo Elvis:" Oye! Que la gente se piensa que es para GFX9000 y como no la tienen pasan!". Ya nos veis pegando un cartel en el monitor que decía que era para 2+ y Turbo R.

Junto a nosotros estaba FONY. Su stand me sorprendio porque parecia que no presentaban nada. No tenían ningún monitor hacia el público y creo que se pasaron toda la reunión probando músicas y alguna promo. Aún así presentaron un disco con utilidades para el GFX9000, que por cierto aún no he



mirado mucho, pero de él destacaría una especie de demo jugable en 3D al estilo DOOM de PC, es sorprendente ver algo así en un MSX.

En frente de nosotros estaba **POWER MSX**. El grupo francés presentó su compresor/ descompresor de gráficos MIF, que funciona de screen 5 a 12, y soporta gráficos entrelazados. También presentaron *The New Screen Demo*, dos



discos con graficos en formato MIF y con una calidad extraordinaria. Además de esto vendían el último número de su revista y ejemplares anteriores.

A su lado estaba **OASIS**, que no presentaron el Snatcher para mal de muchos, entre los que me incluyo. Denis, el principal traductor, me comentó que sentían no tenerlo terminado pero que no querían dejarse nada por traducir y que querían hacerlo lo mejor posible. Aún así, tenían a la venta varios patch disk, guide books, e incluso alguna película de manga. Una cosa que me llamó la atención en este stand es que uno de los de Oasis estaba con el *Fastcopy* y nuesto *Sonyc*, ¿que estaría haciendo?. Sin comentarios...

Optimus, dirigido por Toni Sira presentó una especie de recopilación de programas para CD. No puedo explicaros mucho del tema porque este chico creo que no nos dirigió la palabra a ninguno. Quizá no sabía inglés o era muy tímido...

ABYSS presentó junto con Sunrise su último lanzamiento, el *Match Maniac*. Es un juego tipo Shanghai que consiste en unir fichas iguales. Cada cierto número de fases podreis ver un dibujo en screen 7 entrelazado de una chica.

Muchos os preguntareis que pasa con el *M-Kid*, y eso fué lo que le pregunté a Oliver, uno de los programadores. Me contó que tenían problemas con el grafista porque no le gusta dibujar en screen 11. Parece que el programa ya está terminado y lo único que les falta son los gráficos, pero si la cosa sigue así, va para largo.

Egor Voznessenski ya os dije que no pudo ir a la feria, pero había anunciado la presentación del Z-380. Un cartucho que muchos están esperando, y otros, como Jos, tienen alguna duda de su existencia.

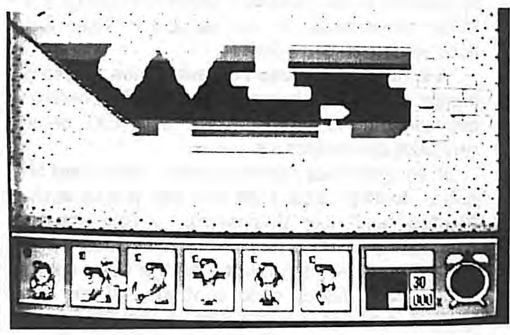
MCCM presentó diverso material entre el que destacaría la actualización de su emulador de MSX2 para PC, que incluye alguna mejora como la emulacion del FM.

Los chicos de **FUTURE DISK** prepararon un *special Tilburg* que coincide con su número 24. En él podemos encontrar las secciones habituales y, como no, interesante software.

El stand de **MAYHEM** era otro que parecía no presentar nada, me pasé un par de veces y solo les vi a ellos mirando un monitor. Así que no se si ya han terminado la esperada demo *Almost Unreal* o no.

Como siempre otro de los stands más visitados fué el de **Stiching Sunrise**. Presentaron el *Match Maniac* y expusieron el *Pumpkin Adventure 3*. En la sección de hardware se podían encontrar cosas como la ROM para poder usar el GFX9000 desde BASIC con un MSX2 (esta ROM debía colocarse en el Music Module o en un cartucho, por ejemplo de Konami, al que se le haya extraido la ROM), ampliaciones de memoria para el Music Module, SRAM para el MoonSound, unidades de disco, etc...

Sunrise Swiss, entre los que estaban Henrik Gilvad y MI-CHI, presentaron los nuevos *MoonSound* con un zócalo para la ampliación de SRAM, así como un sistema operativo, parecido al Windows, para la GFX9000. En este stand también se podían conseguir las carcasas para el MoonSound.



Los chicos de **PARAGON** vuelven a la carga con el *BOMBER MAN*, un divertido y entretenido juego que supongo que ya conocereis. A pesar de estar hecho en puro y duro BASIC el resultado está bastante bién. Además ofrece la posibilidad de jugar a dos a la vez, con lo que la diversión aumenta.

Una nueva revista en disco fué presentada por **TOTALLY CHAOS**. La innovación que tiene, según

uno de sus programadores, es que es interactiva, es decir, tú puedes elegir como quieres que te salgan los menús, en que orden, con que música, etc... El problema es que está en holandés y es un poco dificil de entender.

NEAR DARK presentó un disco de músicas para FM y Music Module llamado *NEAR DARK 2 1/2*, que incluyen muchas músicas de juegos, remakes y otras tantas originales.

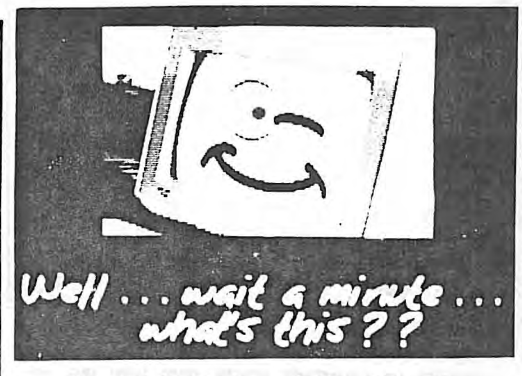


Los creadores del 3D-STUDIO, **ATLANTIS**, presentaron el *AGE7*, un diseñador gráfico para screen 7 que se parece mucho, por no decir que es igual, al DOT DESIGNER. El problema es que está en BASIC y tiene algunos fallos.

COMPJOETANIA presentó un disco de músicas para OPL4 llamado *JUNGLE SYMPHONIES*, que es sencillamente genial, de lo mejor que he escuchado. Una de las cosas por las que este grupo destaca es por sus mísicas, este disco es prueba de ello. También vendían revistas japonesas, diverso material y dos GFX9000. Uno de los miembros del grupo, Davy, me contó que estaban haciendo un juego de gráficos vectoriales para 2+ y TR, así como unas mejoras en el Compass. Pero la mala noticia es que lo van a dejar,



al menos la mayoria de ellos. Parece que estan muy quemados por el trato que han recibido de algunos grupos y usuarios (podeis comprobarlo leyendo el README.TXT que viene en el JUNGLE SYMPHONIES).



El anunciado *The Incredible Micro Mirror Men*, un clonico de los Lemming, tampoco estaba terminado. Pero no os preocupeis porque NOP distribuyó una promo para que nos hagamos una idea de como será el juego. La pena es que no funciona en TR. Cuando la feria estaba terminando se empezó a oir una especie de rap que venía del stand de NOP, nos acercamos y ... Estaban marcandose un rap alucinante lo chicos de NOP, allí cantando en directo y usando como único intrumento la voz!

Nuestros amigos italianos de RAM presentaron el *TETRIS II SPECIAL EDITION*. Poco puedo contaros que no sepais de este juego. Solo recordaros que tiene



gráficos en screen 12 de fondo, músicas de Danilo Danisi, y opciones nuevas como magias para hacer aun más entretenido el juego. El juego se presentó en un estuche de cinta de video, con la portada en color, ocupa un total de 3 disco y necesita 2+ o Turbo R con DOS 2.2 para funcionar.

Una de las cosas que más sorprendió fué sin duda el stand de los japoneses. ESE Artist' Factory, que así se llamaban, presentó su *MEGA-SCSI*, junto con demos que mostraba su potencial, soft japonés, un scanner, un disco duro de un giga, unidad ZIP, y



muchas cosas más que no recuerdo. El MEGA-SCSI necesita un cometario aparte, pero para que os hagais una idea estas son algunas de las cosas que puede hacer: es capaz de transferir 716 Kbytes/s en un TR, puede utilizar 8 GIGAS por unidad, soportando a su vez 7 unidades (es decir, un maximo de 56 Gigas). Se le puede conectar directamente un scanner, un disco duro, una unidad ZIP, CD-ROM, unidad magneto optica (MO)... cualquier dispositivo SCSI. Y ocupa lo mismo que un cartucho de Konami.

Del soft que llevaron destaco el *Moon Light Saga*, que es un RPG para Turbo R asombroso. La pega es que está en japones, pero no os preocupeis porque me he puesto en contacto con su autor para que haga una versión en inglés, y posiblemente la hará.



Nosotros, ANALOGY, presentamos la pre-released versión del *SONYC*, que incluía las tres fases del primer mundo. Pero tuvimos un problema con el replayer de músicas y fallaba en los 2+. También presentamos el *EUROLINK*, un revista en disco y en inglés que hacen Ramon Ribas, Daniel Zorita y colaboradores. El contenido de esta revista es de lo más completo, con comentarios, opiniones, artículos de hard, noticias, etc...

En algunos stands, no recuerdo en cuales, había algunas cosas tan sorprendentes como la pelicula de MANGA del *Salamander*, o una especie de unidad que era capaz de copiar un disco en 20 segundos.

De los stands de segunda mano ya ni os cuento. Allí se podía encontrar de todo, monitores, ordenadores, teclados, juegos en disco, cinta o CD-ROM, impresoras, unidades, y un largo etcetera.

Una cosa que me hizo mucha gracia es que junto a uno de los stands había como cuatro o cinco pares de zapatillas de deporte, que me llamaron la atencion, me fijé y debajo del stand había unos niños pequeños haciendo dibujos, mientras la madre se encargaba de vender el material que había traido. Esto es una prueba de que a esta reunión asisten personas de todas las edades.

A eso de las cinco de la tarde la reunión terminó y todos recogieron sus stands. Cuando ya nos ibamos, la simpática ancianita, una de las organizadoras, nos regaló a los japoneses y a nosotros un jersey de cuello alto con el logo de MSX en el pecho, así como un reloj de mesa y boli con el mismo tema. Fué un buen detalle por su parte.

Esto no es ni la mitad de lo que se presentó, pero supongo que podreis haceros una idea. Asistieron una 1100 personas al evento durante las 7 horas que duró, segun informaciones extraoficiales.

Una vez de vuelta en el hotel los japoneses nos mostraron "algo" de lo que traian en su disco duro. No podeis imaginaros todo lo que allí había. Y no me refiero solo a cantidad, sino a calidad. El contenido pasaba de músicas de juegos, imágenes, animaciones, a programas tan singulares como un visualizador de imágenes para la PLAY STATION o la SEGA SATURN (como muestra nos puso imágenes animadas de la presentación de un juego de esa consola).

En definitiva, todo usuario tendría que asistir al menos a esta reunión, si puede. Os aseguro que merece la pena, no solo por lo que allí se ve, sino por la gente que conoces y por ver viejos y nuevos amigos. A pesar de todo, parece que cada año el número de visitantes disminuye, y esto es una de las cosas que hay que intentar evitar, porque ferias como la de Tilburg mantienen con vida al MSX.

Manuel Pazos



BASURALONA'96
IX ENCUENTRO DE USUARIOS

Palama de Majorca, a mediados de Abril del 96

RIIING...

- *¿Digamusté?*
- ¿Ramon!? ¡Que soy yo! ¡¡Konami Man!!
- *¡¡GUOS!! ¡Dime!*
- ¡Que cuántos vais a venir a BCN pa la runión!
- *Estooo... a mí se me casa una prima justo el 5 de Mayo, el SaveR que no termina de hacerse cargo con las notas, y el Mato, bueno, que no sentera de según qué cosas. Vamos, que no irá nadie.*
- ¡¡AAAAAAARGH!! Pues mandadme 7's
- *Es ke con los exámenes y tal... aún no lo hemos ni empezado.*

Pues sí, no vino nadie, dejando al gran *Konami Man* solo ante las masas mesxesianas, presentando sólo el ***SD 6*** (de este sí me enviaron unos cuantos; por supuesto el paquete llegó el dia antes). Bueno, no estuve solo del todo.

El stand de ***SD MESXES*** contaba con la presencia de una figura por todos vosotros conocida: Olivier Hustin (¡Sí! Uno de los *belgicanos* que nos visitaron el verano pasado), bastante cansadillo por cierto (lo cual no es nada extraño, pues había venido desde Bélgica en coche).

SEÑORES Y ALGUNA QUE OTRA SEÑORA... ¡PASEN Y VEAN (Y COMPREN, PLEASE)!

A las 10:00, una vez estaban todos los stands instalados, se abrió la jaula, y las fieras mesxesianas invadieron el lugar. Esta vez la cosa estuvo un poco más organizada, y *Ramón* (¿Ramón? Sí, el *Ribas*) no tuvo que gritarle a nadie (Ramón... que te pones muy nervioso en las reuniones... caaaaalmate, hombre).

Al cerrar la taquilla se habían vendido 105 entradas; teniendo en cuenta que los expositores, organizadores, niños y novias no pagaban entrada, calculo que la asistencia llegó a los 120 ó 130 mesxesianos (bueno, hubo algún despistado que al ver un monitor fósoforo verde preguntaba si era una hércules, o si en algún stand vendían juegos de PC).



Pues eso, que al igual que en ocasiones anteriores se escogió el sistema de stands. ¿Y qué stands había? No tienes más more que seguir leyendo para saberlo...

Comenzando por la puerta y a mano derecha estaba *José María Alonso*, el hombre-orquesta: Turbo-R, expansor de slots, SCSI, disco duro, ZIP, GFX9000 y Moonsound era lo que el intrépido visitante podía ver en este stand... en cuanto a hard se refiere. Enresulta que este buen hombre distribuye a *Hnostar* en Barcelona, y a la venta estuvo el Pumpkin Adventure 3 (se agotó; suerte que me espabilé y lo compré enseguida), el Match

Maniac de *Abyss* (que nosotros tenemos gratis gracias a cierto enchufe -je, je-), el CD Player del propio *club Hnostar*, el impresionante número 35 de la revista tarélica (¿y no podían haber hecho el cambio de imágen en el 34?) y algunos nº 4 de MSX Spirit.



Seguimos caminando y nos encontramos a... ¡*Ramón*! ¡¡Socorro!! Ah, ahora parece que está tranquilo. Bueno, a ver qué hay en el stand de *Traposoft*... por aquí veo bastantes cosas: la promo del Micro Mirror Men, diversos patches (el del Snatcher aún no está listo... ¡¡¡BUAAAAAAAAA!!!), productos varios de NOP (Trax Player, Unknown Reality), demos ya algo antiguas de Compjoetania, el Eurolink 1 (con un fantástico curso de ensamblador de un tal *Konami Man*), y para acabar un magnífico ejemplar del Tetris 2. ¿Uno? Sí, los autores sólo habían mandado uno, que estaba de muestra, a disposición del que quisiera viciarse un rato. Bastante majo.





Más more. Caramba, la cara de burro de este tío me suena... mira que es feo... ¡Ah! si es el impresentable de Konami Man, que estaba vendiendo el impresentable ***SD MESXES 6***, dado que el resto de impresentables del club ni habían venido ni habían terminado (¿empezado?) el ***SD 7***. Bueno, al menos con cada SD regalaba un ejemplar del infame Nestordisk 1, y con la subscripción un ridículo Lemon Soundtracks. Pero... ¡Pero si es Olivier Hustin! ¿Qué hace este hombre en el stand de estos desgraciados? Pues mostrar a la concurrencia el Match Maniac, y algún que otro monstruo de final de fase del futuro M-Kid (que estará acabado como muy tarde para el próximo Tilburg). Los gráficos son bastante potables, y además el movimiento es suave y rápido. Biennn. Al pobre Olivier sólo le faltaba dormirse sobre su Turbo-R, estaba que no podía con su alma. ¿A quién se le ocurre *patearse* 2000 Km en coche?

Bueno, más vale no perder más el tiempo con estos sectarios y seguir viendo cosas. En el stand de *Javi Lavandeira*... ¡¡¡AAAAH!!! ¡Un PC! ¡Alarma! Bueno, bueno, calma, que este PC es la base de Luznet 2, la BBS del *Javi* que tiene bastante material mesxesiano... ah, bueno, si es así aceptamos barco. Los visitantes tuvieron la oportunidad de pasearse por la BBS "en vivo", sin conexión telefónica alguna. Lo que me gustaría saber es por qué de vez en cuando lo que se veía en el PC no era la BBS sino el DUKENUKE o como se llame, uno de los 34 millardos de clónicos del DUM que existen. En fin, haremos un esfuerzo y volveremos a aceptar barco.

¿Y qué había al fondo de la sala? ¡El famoso stand de segunda mano! Además de diverso material mesxesiano, el intrépido visitante también podía adquirir aquí latas de refresco a una temperatura más baja que el grado de puntualidad y seriedad de CLub Mesxes (ejem).

¡Aaalto! Es hora de dar la vuelta y echar una ojeada a los stands del lateral izquierdo de la sala. Empezamos con **MSX-TECH** que, bien equipados con un equipo de vídeo y audio, mostraban diversas películas manga y compactos mangueros y mesxesianos (por ejemplo, había uno del **Snatcher**, el del **XAK II** y el del **Illusion City**). Podías encargar una copia del material por un módico precio (¿Por qué se dice "módico"? ¿Es que están de moda los precios bajos o qué?) Por cierto, que una de las películas más parecía la versión **OVA** del



Lilo sin zanahoria, y en ella se hacían continuas demostraciones del **MPO** *(Movimiento Pectoral Oscilatorio).* Curiosamente, esta cinta concentraba bastante gente frente al stand.

Más more a la izquierda estaba el stand de *MSX Boixos Club.* Además de mostrar un vídeo sobre las reuniones mensuales en Badalona (¡hey, si salgo yo!) también estaba a la venta el **Petiso** (¿Mándeme lo que me mándeme? El Pe-ti-so. *Ver comentario en este mismo número).*

¡Guep! Por poco me paso de largo el stand de *Elvis Gallegos.* Bastante pequeñajo, sí, pero es que lo único que se presentaba era otra



versión del futuro **Sonyc**. Esta vez con música y efectos sonoros... ¡en modo Z80! Eso sí, se pierde bastante velocidad, siendo recomendable desactivar la música mediante una opción del menú inicial si no tienes la suerte de poseer un **Turbo-R**.

Y llegamos al último stand, no por ello menos importante: el espectacular tinglado de *FKD,* con un equipo **MIDI**, altavoces de gran potencia, **Moonsound** y otras maravillas de la técnica mesxesiana. Aparte de impresionarte y asustarte de vez en cuando si te quedabas dormido al lado de algún altavoz, en este stand podías adquirir diverso material: números atrasados de **FKD-FAN** y **Lehenak**, algunos ejemplares del **Lilo** y la promo del **System Saver**, traducciones (antiguas y nuevas, como la versión revisada del **Sanatorium of Romance** y el **Golvellius**), el **Kerry Slideshow**, y una nueva cinta recopilatoria de temas mesxesianos arreglados para **MIDI** (nada menos que 28),



que en promedio suena bastante bien. Por cierto, perdonad la psicosis de búsqueda y captura de mi disco de partidas del PA3 que os monté en el stand, resulta que yo pensaba que me lo había dejado allí, pero... al volver a la Fumen por la noche lo encontré oculto en uno de mis bolsillos. Perdoncio.

Por cierto, muy curioso el sistema de venta del Kerry Slideshow. Voy yo pallá y digo: "¡Guep! ¡Que quiero uno destos!" "¿Versión 2 o 2 plus?" "Eeh... ¡Dame uno de cada!" "Falen." Y en eso que desenvainan una regla, unas tijeras, pegamento y una hoja llena de etiquetas. "En un momento estará listo." Y allí, en tiempo real, recortaron y pegaron las etiquetas de los discos. Esto me recuerda la pasada runión, cuando cada vez que alguien nos pedía un LemoN teníamos que grabárselo... ¡Gajes del *campotraviesa*!

- ¿Qué? ¿Gapos?
- ¡Gajes, SaveR! ¡G-A-J-E-S, pequeñas molestias inherentes al tema en cuestión!
- ¡¿Impelentes?!
- Anda, déjalo correr y sigue con el LemoN.
(Nota de *Konami Man*: confieso que no sé si "gajes" se escribe asinnas o qué)

En fin, olvidemos este lamentable incidente. El caso es que eso fue todo en cuanto a stands. "Un momento, aquí falta alguien..." En efecto, en el último momento *Leonardo Padial* avisó que no vendría, ya que no tenía del todo listo el material que quería presentar, así que... la próxima vez será. Te esperamos.



NO SOLO DE STANDS VIVE Y DEJA VIVIR

En efecto ,diversos acontecimientos tuvieron lugar a lo largo del día. En la sala anexa se pudieron observar los gráficos presentados al concurso de ídems, un total de 13. A eso de la una comenzó el forum sobre medios de almacenamiento masivo; lo allí explicado viene a ser lo mismo que aparece en el artículo del número 35 de *Hnostar*. El forum sobre comunicaciones debía celebrarse más tarde, pero se suspendió por falta de quorum. ("¿¡Eeeeh?!" Por falta de asistencia, SaveR, de gente, de personas humanas.)



Má o meno a las dos se hizo público el fallo del jurado con respecto al concurso de gráficos (el concurso de músicas de anuló por falta de participación). En primer lugar Ramón vociferó (bueno, no gritó, es que tenía un micro conectado al equipo de *FKD*) el nombre del ganador del *segundo premio*, consistente en *1500 pesetillas*: David Fernández Benages, con un dibujo del Engoku. El ganador del *primer premio (3000 putas petas)* fue un tal Juan Salvador Sánchez, de **Club Mesxes**. "*¡Eh! ¡¡Tongo, tongo!!*" ¡Que no hubo trampa, hombre! ¡En la *AAM* éramos cinco votando, no sólo yo! Qué suspicaces... Bueno, que podeis encontrar ambos gráficos en el suplemento en disco.

En el capítulo de la secta, había un tal *Konami Man* que iba de un lado para otro intentando salir a toda costa en cualquier fotografía que se realizara, poniendo cara de subnormal y pose de gilipollas. No deberían dejar entrar a imbéciles así. Y hablando de gente importante, el encuentro contó con la presencia de ni más ni menos que... ¡¡*Gillian Seed*!! Claro, que como estaba un poco amnésico creía que se llamaba *Pol Roca*, y como tenía la paleta mal cargada su camisa era blanca y la corbata negra. No os veo muy convencidos...

Bueno, mirad las fotos. Por cierto, que le tocó algo en el sorteo, no recuerdo qué. Imaginad la cara de *Ramón* y el cachondeo del personal al extraer la papeleta y decir algo así como *"Le ha tocado un ";PREMIO$;" a... ¡¿Guilian Seed?! ¿Pero qué...? ¡Jajajerebasta!"*



Y, POR DESGRACIA, SACABO...

Pues sí, todo lo bueno se acaba; lo malo es que todo lo fantástico también se acaba, y esto es lo que ocurrió con este encuentro. A las 5 (¡Eh, *Olivier y compañía! A las 5 PM*) se dió por concluído el evento y los mataos de la *AAM* empezamos a recoger mesas.

- ¡¡*Néstor*, cagon dios, recoge tu parada de una puta vez y ayuda con las mesas!!

- ¡Que sí, *Ramón*! ¡¡Tranqui hombre!!

Tanto miedo dió que incluso *Gillian* ayudó con las mesas, y llamó por el *Metal Gear* a *Harry*, el mecánico, para que le echara una mano (ver foto). Al final nos hicimos la ídem de familia y tan contentos.



Y ahora, la frase típica que no puede faltar: gracias a todos por venir, gracias por apoyar el MSX y gracias por comprar **SD MESXES** (¡que ya estábamos en COLOR=(números,7,0,0)!) Ah, y quiero aclarar que a pesar de todas las paridas que he soltado, *Ramón Ribas* no muerde ni se come a nadie, sólo que la organización de estas monstruosidades le afecta un poco, no termina de hacerse cargo bien del todo, se pone nervioso y grita; pero hay que decir que su aportación a la AAM es vital para que nos veamos las caras cada seis meses.

- *¡Pelota!*

- ¡¿Qué?! ¡Encima...! Pues toma esto: estás zummmbao.

- *Me hago cargo.*

- (...)

**///// KONAMI MAN **

(Estar zummmbao es de humanos, pero hacerse cargo es de sabios)



VDPblaster

O cómo el Ramoni se entera de según qué cosas

Aquí estoy de nuevo dispuesto a daros en que pensar y dedicar vuestras horas de pro-gramación durante varios meses más, pero antes de nada:

Tabla 1: *LISTA DE COMANDOS DEL VDP*

Nombre	Destino	Origen	Unidad.	Abrev. (Cód)
HIGH	VRAM	CPU	bytes	HMMC (#F)
SPEED	VRAM	VRAM	bytes	YMMM (#E)
MOVE	VRAM	VRAM	bytes	HMMM (#D)
	VRAM	VDP	bytes	HMMV (#C)
	VRAM	CPU	pixels	LMMC (#B)
LOGICAL	CPU	VRAM	pixels	LMCM (#A)
MOVE	VRAM	VRAM	pixels	LMMM (#9)
	VRAM	VDP	pixels	LMMV (#8)
LINE	VRAM	VDP	pixels	LINE (#7)
SEARCH	VRAM	VDP	pixels	SRCH (#6)
PSET	VRAM	VDP	pixels	PSET (#5)
POINT	VDP	VRAM	pixels	POINT (#4)
STOP	-	-	-	- (#0)

(los códigos #3,#2 y #1 están reservados)

Tabla 2: *LISTA DE OPERACIONES LOGICAS*

Nombre	***Operación***	***Código***
IMP	DC=SC	#0
AND	DC=SCxDC	#1
OR	DC=SC+DC	#2
EOR	DC=SCxDC+SCxDC	#3
NOT	DC=SC	#4
TIMP	if SC=0 then DC=DC else DC=SC	#8
TAND	if SC=0 then DC=DC else DC=SCxDC	#9
TOR	if SC=0 then DC=DC else DC=SC+DC	#A
TEOR	if SC=0 then DC=DC else DC=SCxDC+SCxDC	#B
TNOT	if SC=0 then DC=DC else DC=SC	#C

SC=Source Color (color origen)
DC=Destination Color (color destino)
EOR= Exclusive OR

Sí... lo habeis adivinado... estas son las tablas que no aparecieron en el número 6. Cierto problema relacionado con las prisas y el sueño que tenía sobre las 4 de la mañana cuando escribía el articulo al mismo tiempo que el SaveR maquetaba todo lo que salía por la impresora acasionó este descuido.

En cuanto a ellas sólo os diré que no dan tanto miedo como parecen, especialmente la de operaciones lógicas. Si algún día necesitais hacer uso de las operaciones lógicas podeis ir provando y a la vez investigar que significa cada una de las 'formulitas' (es poco ortodoxo pero muy práctico y hasta puede que divertido).

En cuanto a la otra tabla, como veis, algunos de los comandos ya los expliqué en el SD#6, y los demás ya los iré comentando más adelante.

Solo he de mencionar, que para hacer uso de las operaciones lógicas, al mandar el valor del comando al VDP (al R#46) se enviará el byte compuesto por los 4 bits altos del código del comando (de 0 a #f) y los 4 bits bajos del código de la operación lógica (de 0 a #f) (siempre que el comando sea de los de 'por pixels', porque los de Hight Speed Move no pueden llevar operaciones lógicas, y los 4 bits bajos estaran a 0).

Nota: No es lo mismo usar el comando por pixels sin operación lógica (la operación lógica #0 no hace nada: DC=SC) que usar la de por bytes. Será más rápido usar el comando #D0 que el #90).

Dicho esto vamos a aclarar algunas cosillas:

Para empezar, debeis saber que el VDP es más rápido que la CPU del MSX, pero no lo suficiente como para poder enviar continuamente 'ordenes' desde la CPU.

Esto significa que si la CPU 'ordena' al VDP copiar un bloque de 34x34 pixels de unas coordenadas a otras de la VRAM, deberá dejar un cierto tiempo para que este pueda realizar dicha operación, ya que para la CPU el proceso sólo requiere enviar unos cuantos bytes a los registros de comandos del VDP, mientras que es el VDP el que debe

coger pixel a pixel y pasarlos de un lugar a otro. Para poner un ejemplo, imaginaros una obra en la que el capataz ordena a un paleta que lleve 34 sacos de cemento de una punta a otra del solar. El tiempo requerido para dar esa orden es de escasos segundos, mientras que el pobre paleta se tirará toda la tarde cargando con los sacos de cemento (pobre...). Pues eso mismo es lo que ocurre con el VDP y la CPU.

Otra cosa que quiero remarcar es que esta sección está dedicada al manejo del VDP desde ensamblador, y esto significa NADA de BASIC. Resulta una total pérdida de tiempo hacerse una rutina en ensamblador para mover un bloque de VRAM cada vez que la llamamos para luego usarla en un programa BASIC y hacer un scroll mixto entre Basic y CM. Lo lógico es hacer el scroll directamente en ensamblador, y el basic sólo para hacer el cargador:

```
10 CLEAR 200,&Hxxxx
20 SCREEN x
30 BLOAD"xxxxxxxx.SCx",s
40 BLOAD"xxxxxxxx.BIN"
50 DEFUSR=&Hxxxx
60 A=USR(0)
70 END
```

pero nunca hacer el programa de esta forma:

```
60 FOR T=0 TO 34
70 ...
80 A=USR(0)
90 NEXT T
```

La diferencia está en que mezclando BASIC y ensamblador nunca aprovecha-reis al 100% el VDP (posiblemente no llegue al 50%), mientras que en ensam-blador podreis hacer cientos de cosas que no podeis desde BASIC. Cada vez que se hace un USR(x) o se vuelve al BASIC desde un programa ensamblador se consume un montón de tiempo innecesario que multiplicado por el número de llamadas que hagamos (si es un bucle), resultará en una absoluta pérdida de tiempo.

Por otra parte, últimamente he estado haciendo algunas pruebas usando ficheros *.COM. La principal diferencia es que puedes usar casi toda la memoria de las cuatro páginas activas (que todas tienen RAM), empezando a partir de la dirección #100. Es mucho más práctico, si bien la pega está en que desde el DOS no puedes hacerte un cargador, y tienes que ponerlo todo en el programa CM (en estos casos la BIOS va bastante bien para cambios de screen, colores, paleta, etc...). Pero en fin, esto va a gusto del consumiente, y depende más de la rutina/ programa que querais hacer.

Sin más rodeos, vayamos a lo que vamos:

TIEMPO DE ESPERA

Cuando hagais un programa en CM en el que haya un bucle de comandos del VDP es imprescindible esperar a que el VDP termine de hacer lo que hacía antes de mandarle otro comando. Como ejem-plo volvamos con la obra, el capataz y el paleta: Si el capataz le dice que lleve los 34 sacos de cemento daká pallá, luego que le haga una pared de 34 metros, luego que le vaya a buscar el traje a la tintorería y luego que se suba a una grua y tire media ciudad para abajo, éste aban-donará cada vez lo que esté hacien-do para hacer lo último que le ha mandado, y lo demás lo dejará a medias y sin terminar.

Pues algo así es lo que le pasa al VDP con la CPU. Si nosotros le ordenamos que haga un bucle de 'copys' sin darle tiempo a terminar antes de mandarle el próximo no conseguiremos nada más que el último que le mandemos, y de los demás posiblemente sólo se vean los primeros pixels.

La forma para conseguir la 'coordinación' o 'sincronización' entre CPU y VDP, cuando se trata de pequeñas cosas, como dibujar un sólo pixel o mover un sprite, a veces basta con poner 4 o 5 NOPs en el final del bucle, pero cunado se trata de un 'trabajillo más pesado' hay que recurrir al registro de estado 2 (S#2). Este registro en su último bit (bit0) indica si el VDP está trabajando (bit0=1) o no (bit0=0).

Para ello es conveniente, despues de

enviar un comando al VDP (o antes de hacerlo) hacer un CALL 'WAIT_VDP', e introducir esta rutina:

```
WAIT_VDP:
    LD A,2
    OUT (#99),A
    LD A,128+15
    OUT (#99),A
    IN A,(#99)
    AND 1
    JR NZ, WAIT_VDP
    XOR A
    OUT (#99),A
    LD A,128+15
    OUT (#99),A
    RET
```

Lo que hace básicamente es leer el registro de estado S#2 y mirar si el bit0=0, o de lo contrario llamarse continuamente hasta que sea 0. Con esto se pierde el tiempo de una forma muy profesional, pero es eso, una pérdida de tiempo, asi que si en vuestro programa teneis que hacer cálculos o leer de la RAM sin hacer uso del VDP hacedlo antes de usar esta rutina y os ahorrareis 'tiempo muerto'.

Hay que resaltar que despues de leer el registro de estado vuelve a anotar en R#15 (registro en el que se indica el registro de estado que se quiere leer (ver SD#5)) el valor 0 (XOR A equivale a LD A,0 y ocupa un byte menos), porque el MSX hace uso internamente (la BIOS) de la lectura del registro de estado 0, y como internamente no lo modifica, da por hecho que cuando lea directamente con un IN A,(#99) estará leyendo el S#0, y si se lo cambiamos puede pasar cualquier cosa (en realidad lo único que pasa es un cuelgue de los que hacen historia). Asi pues queda prohibido no 'restaurar' el R#15 con el valor 0 despues de usarlo (sería como ir al WC y no tirar de la cadena).

Por cierto, el bit protagonista de esta rutina, bit 0 del S#2, se llama CE (Comand Execution flag, usease: bandera de ejecución de comandos).

POR FIN: INTERUPCIONES (!)

Otra de las preocupaciones que me habeis comunicado (por cierto, se me caian las lágrimas al ver que hay gente que me llama y escribe para pedir consejos... snif!) es que quereis movimientos (copys) suaves.

La tecnica que se utiliza para lograr un scroll suave (por ejemplo) es más sen-cilla de lo que cuesta a veces entenderla. Para poder explicarla, antes

debeis saber como funciona un televisor... ¿eins? Pues si. Me refiero a lo de lor rayos catódicos y todo eso. Para que los que no esteis al loro os hagais una idea: La imagen del televisor (o monitor) la vemos porque hay un rayo que va haciendo un barrido horizontal hasta dibujar una linea entera en la parte más superior de la pantalla. Una vez dibujada la primera linea, baja y vuelve a hacer el mismo barrido una lina más abajo, y asi sigue hasta que llega a la parte de abajo (creo que unas 400 lineas, pero no me jugaría mi MoonSound a que estoy en lo cierto...). La cuestión es que uno piensa en como puede ser que se dibuje punto a punto si lo vemos constante. La respuesta está en los 50 o 60 Hz del TV o monitor, es decir, que en un segundo se 'pinta' 50 veces (o 60) toda la pantalla. Digamos que mi explicación no es muy técnica, pero servirá para ir tirando.

Ahora es cuando interviene el VDP en el asunto: Si enviamos la orden al VDP de que copie un bloque en la VRAM corremos el riesgo de que 'el barrido' del televisor se encuentre por enmedio, de forma que primero se pinte la parte de abajo, y hasta que el barrido no vuelva a dar la vuelta y empezar, no se termine de pintar la parte de arriba. Esta es la razón de que cuando hacemos un bucle en el que una figura se mueve por la pantalla a veces parece que se parte, habiendo un trozo más a un lado que el otro.

¿Complicado? Pues ahí va la conclusión: Si

esperamos a que el barrido del TV esté abajo del todo para copiar, el bloque aparecerá 'de golpe' en el próximo barrido del TV.

¿Y como se come eso? Como ya os he dicho, resulta más complicado de entender que de hacer.

Hay otro registro de estado, el S#1 y otro bit0, llamado FH (Horizontal scanning interrupt Flag, y esto es bandera de interrupciones horizontales (ma o meno)). La función de este flag (ya os dije que se usa esta expresión para indicar un 'chivato' o 'acusador'), es la de ponerse a 1 cuando el barrido del TV se encuentra en la linea indicada en R#19. En pocas palabras, que si queremos ser avisados cuando el barrido se encuentra en la coordenada Y 128, no tenemos más que escribir 128 en R#19 y leer continuamente el bit0 del S#1 hasta que se ponga a 1. Una vez leido este se pone automaticamente a 0.¿Y que puedo yo hacer con esto? Os engañaría si os dijera que saber manejar bien esta técnica significa poder unirse a cualquier grupo de 'magos del MSX' como *NOP, MAYHEM, ANMA*, etc... pero si os puedo decir una cosa: El manejo de las interrupciones os permitirá hacer cosas ALUCINANTES e inimaginables de hacer desde BASIC u otros lenguanjes.

Por ejemplo, podeis usar esta técnica para en la linea 128 o mejor la 134 cambiar la paleta por otra y conseguir 32 colores en escreen 7. O cambiar la pagina de VRAM y tener dos medias páginas en pantalla, o hasta cambiar el screen y mezclar screen 7 con 8, o cambiar la posicion de los sprites y tener 64 sprites simultaneos en pantalla, o...

Claro que esto es muy facil de pensar, pero a veces se complican las cosas y no resulta tan sencillo. Como ejemplo os he puesto en el disco varias rutinas (VDP-x.ASC y VDP-x.BIN) grabados en ASCII y compilados, ejecutables con el cargador VDP.BAS (cambiad el nombre en el BLOAD"VDP-x.BIN").

Voy a comentar un ejemplo realmente sencillo:

Para empezar enviais a R#19 el valor 134 y haceis un bucle de lectura de S#1 comprobando que FH=0. Cuando su valor sea 1 ejecutais una rutina que cambie la pagina activa (display page) (lo que en basic es SET PAGE 1), y después poneis el valor 212 en R#19 (recordad que las coordenadas van de 0 a 255 en el eje Y) y repetis la operación poniendo la página 0. De esta forma, cada vez que el barrido llegue a la linea 128 se pondrá la página 1 y al llegar a la parte de abajo (la linea 212 es la primera que no se ve) pondrá de nuevo la página 0.

El hecho de cambiarlo en la linea 212 en lugar de esperar a la 0 es porque así evitamos que se vea un ligero parpadeo en la linea que se cambia. Esto ocurre a menudo, y lo más normal es intentar camuflarlo poniendo sprites, haciendo que la linea de la pagina 0 sea igual que la de la pagina 1 (en ese caso por mucho que parpadee se verá correctamente), o con mucha técnica y experiencia se puede llegar a un máximo de sincronización usando retardos (NOPs) y bucles vacios.

Esto que os he explicado es realmente fuerte. Digamos que es lo más complejo que podeis llegar a plantearos en cuanto a programación en CM usando el VDP, por lo que no pretendais entenderlo en 10 minutos. Tomaros tiempo y una coca-cola bien fría para refrigerar las neuronas, y los que de verdad querais seguir con esto del VDP haceros lo antes posible con una copia del MSX-2 Technical Haandbook (imprescindible no solo para usar el VDP, sino para programar en CM. Es como una biblia sagrada del MSX!) y si alguien tiene ocasión que se haga cargo también con el V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book.

Los dos libros son de *ASCII*, y en ellos encontrareis información a palapunta (en inglés, claro!). Me ofrecería personalmente para haceros una copia, pero mi ejemplar es una copia de una copia de otra copia, bla... bla... bla... y la verdad es que a veces tengo

que sacarme los ojos para ver algunas palabras, y una fotocopia de este libro sería del todo ilegible. Si os interesa os comunico que a mi, la copia del TH me la hizo *Daniel Zorita*, y supongo que si se la pedis amablemente no os pondrá pegas en haceros una (previo pago de las fotocopias, claro).

ULTIMOS CONSEJOS

Por último, una serie de consejos a la hora de programar en CM:

Siempre que accedais al VDP debeis estar en modo DI (Disable interruptions).

No tiene nada que ver con las interrupciones arriba explicadas, sino con los ganchos (hooks), los saltos y demás. Es preferible hacer el programa estando todo el rato en DI, y solo poner el EI antes del RET.

Nunca se os ocurra poner un EI antes de dejar a 0 el R#15, o de lo contrario vereis un bonito logotipo de MSX ascendente (horizontal si teneis un poco más de suerte que yo).

No useis la BIOS a menos que sea imprescindible: es lenta, lentisima, y modifica todo lo que se puede modificar (normalmente cambia a modo EI al finalizar, por lo que despues de una llamada a la BIOS volved a poner el DI).

A 60 Hz la última linea que se puede poner en R#19 para generar una interrupción es la 234 (no es coña), puesto que si poneis por ejemplo la 235, el bit FH nunca se pondra a 1 y estareis en un bucle infinito (solo pasa a 60 Hz).

Si no vais a hacer uso de los sprites podeis desactivarlos poniendo a 0 el bit 1 de R#8 (en Basic: VDP(9)=VDP(9)or2.

Acordaros de hacer un clear 200, &hxxxx si haceis un cargador en Basic para que éste no os 'pise' las rutinas. Podeis empezar a ensamblar a partir de &hB000 o antes, pero es preferible no bajar mucho esta dirección.

Grabad en disco vuestros programas antes de ejecutarlos... (los cuelgues en estos casos se multiplican).

Os aconsejo el COMPASS si de verdad quereis programar. No solo es el mejor ensamblador/ desensamblador/ monitor/ ... que podreis usar, sino que además contiene varios ficheros sobre la zona de trbajo, la Bios, el DOS etc... que os pueden servir de mucho (o de poco si no sabeis holandés).

No desespereis, y si en una semana conseguis entender la mitad de lo aquí expuesto consideraos supheroes.

LLEGAMOS AL FIN

Como veis en esta ocasión aquello que dije de que para seguir esta sección bastaba con hacer unos cuantos OUTs, LDs y algunos INs, se me ha ido un poco de las manos, pero creo que de aquí a que salga el SD#8 (uff) teneis tiempo de sobra para practicar y dominar (más o menos) las interrupciones.

Si creeis que esto es demasiado y no conseguís entenderlo, quedaros en un poblado matando enemigos hasta que os suban el nivel de experiencia y luego intentadlo de nuevo (o si no siempre podeis usar la magia, pero cuidado porque el monstruo del final te deja a 0 el marcador de MP).

Pues esto es todo por hoy... dadle todas las vueltas que querais o usadlo para envolver el bocadillo de atún con alcaparras - *(c) Mato#34* (es que esta gracia ya está patentada).

Espero que nadie acabe cortocircuitando el VDP con la CPU!

Hasta incluso (con 32 colores simultaneos)!!!

Ramoni



FANZINNES

MANQUE HAY POCOS, ES TODO LO KE.

HNOSTAR 35

Otro nuevo número del fanzinne con más solera de España. En esta ocasión se nos presenta con un nuevo formato (y precio...) más moderno; la verdad es que ahora poco hay que envidiar en aspecto a una publicación profesional, lo que contribuye a mejorar la imagen del MSX: todas esta iniciativas cuentan con nuestro apoyo. ¿Y qué es lo que se puede encontrar en este número? Pues depués de una extensa editorial encontramos 4 páginas (en donde encontramos también un comentario del **SD MESXES #6** lleno de justas alabanzas tal que bla, bla, bla...), un extenso y atractivo comentario de la reunión de Madrid 96, un informe sobre las unidades de almacenamiento, la vigésimo primera parte del interminable curso de turbo pascal, mapa mega-profesionalizado y super-extenso del *Pumpkin Adventure III* (hay que verlo), comentarios del *SCSI ROM* de **Gouda**, el lenguaje MIDI, una comparativa del *PAINT 9000* y el *GFX ACE*, una presentación del *PODER OSCURO*, y las habituales secciones de software, opinión, trucos, MSX & 8 bits, mercadillo, inter-net, etc, etc... Mucha cosa pa leer.

También hay por aquí el segundo número del boletín informativo del mismo **Club Hnostar**: información ligerita de Tilburg'96, *Match Maniac*, avance del número 36, y noticias...



XSW-MAGAZINE 7 y 8

Publicación holandesca ininteligible para un sectario tipo cual io. Por lo menos sé que es el número correspondiente a enero/febrero del 96, que dicen algo del MIDI, del drive para los PHILIPS 8235 y 8245, algo del emuladero de MSX pa PC, innumerables comentarios de hard, soft, y trucos que nos llevarían aaaanyos si tuviéesemos que comentarlos aquí. ¡Ah! También inacabables elogios para el **SD MESXES #4** tal que bla, bla, bla...

También tenemos el número de marzo/abril del 96 (por lo menos puedo deducir que su sentido de la puntualidad es bastante máas excato que el nuestro), en el que para regocijo del SaveR aparece la contraportada

del *SD #6*, y para regocijo de toda la redacción las ya inevitables alabanzas y reconocimientos del *SD #5* y el *#6* tal que bla, bla... lo de siempre. Bueno, aparte de esto comentarios ligeritos de una BBS (no entiendo ni j), algo del MIDI bastante más largo, y diversos comentarios del *Pumpkin Adventure III*, el *DISK 4*, el *YS II*, y alguna que otra palabreja inconexa se puede coger por ahí.

Mato#34



EUROLINK

Es él... ha vuelto... cuando nadie lo esperaba, Ramonribator ataca de nuevo, con un ídem magazine en disco llamado ni más ni menos que **Eurolink**, dirigido a las masas mesxesianas europeas. Que sí, que me hago cargo de que toda la parte de programación es obra de Sir Dan... iel Zorita (aunque no ha conseguido que el reproductor de moonblaster se reverbere del todo, pero bué... aceptamos barco). Juntos forman un poderoso equipo mesxesiano que ha adoptado el solemne nombre de... *MSX MEN*.

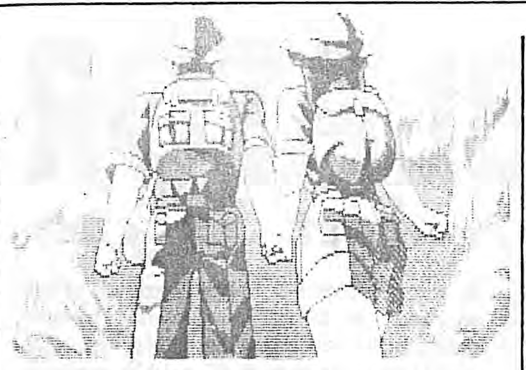


Al cargar el invento aparece el logo de los MENes, y aparece un bonito menú giratorio en el que podemos elegir varias secciones.

En la sección "Eurolink" encontramos la presentación, las instrucciones de navegación, unas cuantas direcciones de interés, el staff, y una opinión del propio Ramón sobre otra opinión que Stefan Boer había derramado sobre la originalidad en los juegos que últimamente se producen.

En "News", información varia sobre los encuentros mesxesianos en diversos puntos de nuestra geografía, así como una sección de noticias "flash" (hum... suéname el palabro...)





En "BBS & Internet" se hace una introducción práctica a la navegación por una BBS, se comenta el Erix y se habla algo sobre la presencia del MSX en Internet.

"Preview": ídems sobre diverso futuro software (sobre el *LemoN*, Ribator dice no sé qué de que no termina de hacerse cargo con las músicas... pobrecito, no sentera de según qué cosas...)

Pasamos a "Hardware", donde encontramos información diversa sobre el *SCSI* de **Gouda** y sobre el interfaz *E-IDE.*

Vamos a "Review", donde encontramos comentadas diversas joyas como el *Lilo*, el *System Saver* y el *Muzax 3*.



"Programming": Aquí está el **Easymbler**. ¡¡Apoteósico!! ¡Lo mejor de todo el Eurolink, sin duda alguna! Se trata de un fantástico curso de en-



samblador, redactado con una maestría y un humor inigualables. Y la música de fondo, hecha también por el redactor del curso, es genial.

- Caramba, ¿y quién es el autor de este **Easymbler?**

- Eeh... pues... es Konami Man.

- Pero, ¿ese no eres tú?

- *(No... no... man pillao...)*

Por último encontramos el menú de músicas, desde el que podemos escuchar todas las ídems del Eurolink.

En suma, un diskgazine que deja buen sabor de boca, tanto a nivel de programación como en contenido informativo: poco tiene que envidiar a los idemzines uropeos de corte similar.

- *¡Bueno, luego dices que yo hago faltas dortografía, pero aquí hay tantas que no sentiende ná!*

- *Claro, SaveR, como questá ninglés.*

- *... ¿Ah, sí? Ya decía ai...*

///// KONAMI MAN \\\\\

ENSAMBLATOR

The Judgement Byte

OHAYO GOZAIMASU

Bienvenido de nuevo a tu sección favorita. ¿Ah, no? Bueno, pues bienvenido a una de tus secciones preferidas. Tampoco... estoo, bienvenido entonces a esta útil e interesante sección. Menos aún. Vale, pues bienvenido, ya está.

Sobre lo del cursor suave... han surgido algunas complicaciones a la hora de realizar la conversión a CM, y como en **Club Mesxes** la primera norma es ir siempre faltos de tiempo, he decidido aparcar de momento el proyecto del cursor suave y echar mano de unas rutinillas, algo antiguas ya pero no por ello menos útiles, que tenía olvidadas en el directorio de los recuerdos.

RECUERDE: 20

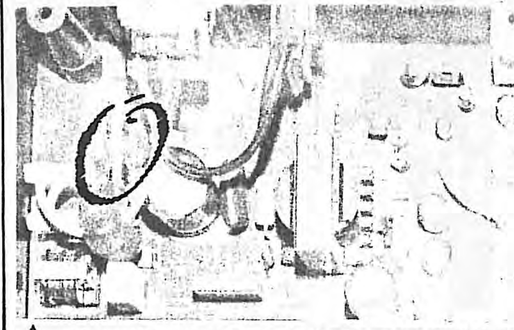
Pues sí, esta vez la coña va de gestión de memoria. El *Sunrise Magazine 16* (sí, ya ha llovido un poco...) incluía unas rutinas útiles para gestionar la memoria mapeada, compatibles con DOS 1 y DOS 2 sin necesidad de realizar ninguna modificación. Como ese día estaba aburrido (supongo), me puse a ampliar las rutinas para posteriormente olvidarme de ellas (¡esto sí es programación práctica!). Podeis reíros, pero de no ser por ese ya lejano campotraviesa programativo, en este número habríamos tenido que sustituir la sección de ensamblador por una de jardinería, apicultura o hasta incluso filatelia etrusca.

Pongámonos un poco en situación. Creo que fue en el número 3 donde expliqué el funcionamiento de la memoria mapeada: cada slot de RAM contiene un número determinado de segmentos de 16K. Una vez activado el slot adecuado en la página que nos interesa simplemente seleccionamos el segmento por medio de los puertos &hFC a &hFF, según la página.

Cuando trabajamos bajo DOS 2 no podemos ir tan a lo bestia. Este sistema operativo es un poco más civilizado y dispone de un sistema propio de gestión de memoria, gracias al cual el programador (tú mismo), de forma fácil y segura puede:

- Reservar sus propios segmentos de memoria, teniendo la seguridad de que ningún otro programa los tocará (siempre que los otros programas también usen este sistema de reserva, claro).
- Leer/escribir en cualquier segmento.
- Establecer cualquier segmento en cualquier página (excepto la 3, ya hablaremos luego).
- Llamar a una subrutina contenida en cualquier segmento.
- Averiguar en qué slots hay RAM, y cuántos segmentos hay en cada uno.

Todo esto es posible gracias a las rutinas de soporte y a la tabla de variables del mapeador de memoria proporcionadas por el propio DOS 2.

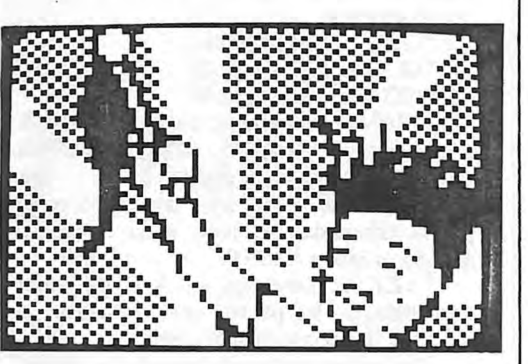


▲ Tornillo emulador de fundible #1.0

LAS RUTINAS DE SOPORTE DEL MAPEADOR DE MEMORIA

Cada vez que tu programa, funcionando bajo DOS 2, necesite realizar cualquier acción de las antes nombradas, ha de utilizar obligatoriamente estas rutinas:

* *ALL_SEG:* Cuando el programa necesite utilizar más RAM de las 64K básicas (las que estaban activas cuando comenzó la ejecución



del programa), has de reservar los segmentos que necesite mediante esta rutina. Los parámetros de entrada son:

A = 0 => Reservar segmento de usuario

A = 1 => Reservar segmento de sistema

(Los segmentos de usuario son liberados automáticamente cuando el programa termina, no así los de sistema.)

B = 0 => Reservar segmento del slot primario

B = &B ExxxSSPP: (E=1 si nos referimos a un slot expandido)

xxx = 000 => Buscar segmentos únicamente en el slot PP, subslot SS.

xxx = 001 => Buscar segmentos únicamente en los slots que no sean el PP-SS.

xxx = 010 => Buscar segmentos en el slot PP-SS. Si no hay ninguno libre, buscar en otros.

xxx = 011 => Buscar segmentos en los slots que no sean el PP-SS. Si no hay ninguno libre, buscar en el PP-SS.

Y los parámetros de salida:

CY = 1 => No hay ningún segmento libre.

CY = 0 => Segmento reservado OK.

A = Número de segmento reservado.

B = Slot del segmento reservado (0 si B=0 a la entrada).

A partir de aquí, el programa puede usar libremente el segmento A del slot B.

La pila no puede estar en las páginas 0 o 2 al llamar a esta rutina.

* *FRE_SEG:* Libera un segmento anteriormente reservado. Los parámetros de entrada son:

A = Segmento a liberar.

B = Slot del segmento a liberar (0: slot primario).

A la salida, CY = 1 si ha habido algún error (ese segmento no existe o ya estaba libre), 0 en caso contrario. La pila no puede estar en las páginas 0 o 2 al llamar a esta rutina.

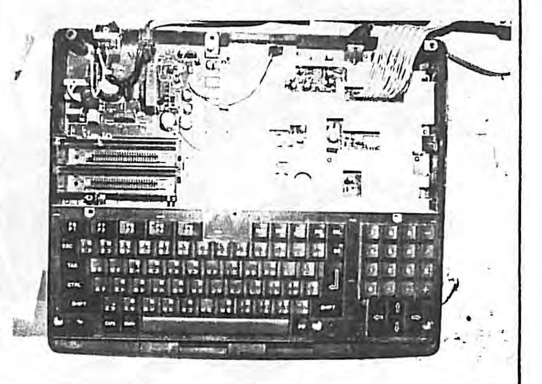
* *RD_SEG:* Deposita en A el dato contenido en la direción HL del segmento A, sin modificar los demás registros. Tres cosas importantes a tener en cuenta:

- Los dos bits superiores de HL son ignorados, y el dato siempre es leído a través de la página 2.

- Esta rutina no realiza ningún cambio de slots: antes de llamarla has de conectar el slot que contiene el segmento a leer en la página 2.

- La pila no puede estar en la página 2 al llamar a esta rutina. Al terminar, las interrupciones estarán inhibidas.

* *WR_SEG* Deposita el dato contenido en E



en la dirección HL del segmento A, sin modificar los demás registros. Idem respecto a las tres advertencias de *RD_SEG*.

* *CAL_SEG*: Ejecuta una subrutina contenida en el segmento IYl, dirección IX.

Los parámetros de entrada pueden estar en AF, BC, DE y/o HL, y los de salida en AF, BC, DE, HL, IX y/o IY. A tener en cuenta:

- El segmento en cuestión será conectado en la página 0, 1 o 2 según la dirección en IX. Si la dirección corresponde a la página 3 la rutina será llamada sin tocar la selección de segmentos.

- Esta rutina no realiza ningún cambio de slots. El correspondiente al segmento que nos interesa ha de estar conectado en la página adecuada antes de la llamada.

- Todos los registros alternativos serán modificados. El estado de las interrupciones no será modificado (a no ser que lo modifique la propia rutina llamada).

* CALLS: Igual que CAL_SEG, pero ahora el segmento y la dirección han de pasarse inmediatamente después de la llamada de la siguiente forma:

CALL CALLS
DB Segmento
DW Dirección

Sigue siendo válido todo lo dicho para CAL_SEG, y además ahora también podemos pasar parámetros en IX y IY.

* PUT_P0: Conecta el segmento A en la página 0, sin modificar ningún registro. El slot correspondiente al segmento ha de estar previamente conectado en la página 0.

* PUT_P1: Idem, página 1.

* PUT_P2: Idem, página 2.

* PUT_P3: Esta rutina existe pero en realidad no hace nada (actúa como un NOP), pues no se puede cambiar el segmento conectado a la página 3.

* GET_P0: Devuelve en A el segmento conectado en la página 0. No modifica los demás registros.

* GET_P1: Idem, página 1.

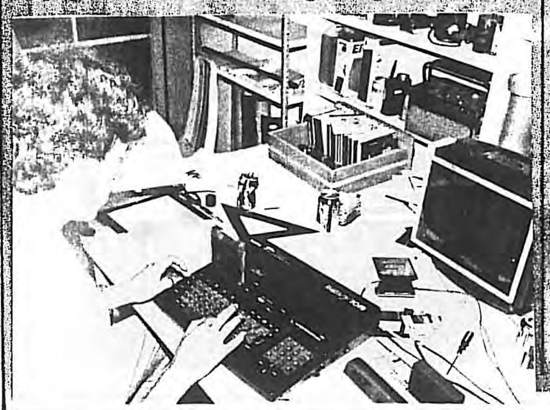
* GET_P2: Idem, página 2.

* GET_P3: Idem, página 3.

* PUT_PH: Conecta el segmento A en la página que contenga la dirección HL, sin modificar ningún registro. El slot correspondiente ha de estar conectado en la página adecuada. No hace nada si HL es superior o igual a &hC000.

* GET_PH: Devuelve en A el segmento conectado a la página que contenga la dirección HL. No modifica los registros.

Te preguntarás a qué viene tanta historia con la página 3. Bien, esta página contiene la zona de trabajo y de variables del sistema, las rutinas de cambio de slot y de atención a las interrupciones, el MSXDOS.SYS y, por si fuera poco, normalmente también la pila. Es por ello que BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA pueden cambiarse ni el segmento ni el slot de la página 3. Inténtalo si quieres, pero apártate, pues el cuelgue será explosivo.



LA TABLA DE VARIABLES DEL MAPEADOR

Para saber de cuánta RAM disponemos y dónde está situada consultaremos esta tabla de variables, que contiene los siguientes datos (los desplazamientos se refieren al principio de la tabla):

+0: Slot del mapeador

+1: Número de segmentos del mapeador (mínimo 8 para el primario)

+2: Número de segmentos libres

+3: Número de segmentos de sistema reservados (mínimo 6 para el primario, las 64K básicas más las 32K de zona de trabajo del DOS)

+4: Número de segmentos de usuario reservados

+5: Sin uso
+6: Sin uso
+7: Sin uso
+8... => Tabla de variables para el siguiente mapeador, 0 si no hay más.



Hay una tabla de 8 bytes para cada mapeador, correspondiendo la primera al mapeador primario. Cuando el MSX arranca, la BIOS examina la RAM contenida en cada slot, y establece como primario aquel que tiene más (el que tiene un número de slot inferior, si hay varios con la misma cantidad de memoria). En el Turbo-R siempre se establece como slot primario el slot interno de 256K/512K, y aquí está la coña del fallo de las memorias externas en el Turbo-R: no hay tal fallo, simplemente la memoria externa no es la principal, por lo que la práctica totalidad de los programas de DOS 1 no la detectan.

¿DONDE ME HA DICHO?

No, aún no he dicho dónde están situadas ni las rutinas ni la tabla de variables de la memoria mapeada, sencillamente porque no tienen una posición fija; se sitúan vete a saber dónde, según vete a saber qué. Pero que no cunda el pánico. Basta seguir cuidadosamente el siguiente procedimiento al comienzo de tu programa:

- Consultar el bit 0 de &hFB20. Si es 0, no hay BIOS extendida ni, por tanto, rutinas de soporte del mapeador de memoria. Si es 1...

- Cargaremos A con 0, DE con &h0401, y haremos una llamada a &hFFCA. Si A=0 a la salida es que no hay rutinas de soporte del mapeador. En caso contrario, A contiene el slot del mapeador primario, y HL la dirección inicial de la tabla de variables.

- Ahora cargamos A con 0 y DE con &h0402, y volvemos a llamar a &hFFCA. A la salida, A contiene el número total de segmentos de RAM, B el slot del mapeador primario, C el número de segmentos libres del mapeador primario, y HL la dirección inicial de la tabla de salto a las rutinas de soporte. Esta tabla tiene una pinta tal que esta (desplazamientos respecto a la dirección devuelta en HL):

+&h00: ALL_SEG
+&h03: FRE_SEG
+&h06: RD_SEG
+&h09: WR_SEG
+&h0C: CAL_SEG
+&h0F: CALS
+&h12: PUT_PH
+&h15: GET_PH
+&h18: PUT_P0
+&h1B: GET_P0
+&h1E: PUT_P1
+&h21: GET_P1
+&h24: PUT_P2
+&h27: GET_P2
+&h2A: PUT_P3
+&h2D: GET_P3

¿DONDE ESTA EL PROBLEMA?

El problema es que las rutinas de soporte del mapeador y la tabla de variables sólo están disponibles para los afortunados poseedores del DOS 2.

Las rutinas que a continuación encontrarás solucionan parcialmente la situación en caso de que tu programa funcione bajo DOS 1, ya que emula las rutinas de soporte (excepto ALL_SEG y FRE_SEG). Averiguar dónde está la RAM y de cuánta dispones es otra historia; de todas formas en el número 1 de MSX-Spirit encontrarás un test de memoria para DOS 1 que te puede ser muy útil.

Lo único que has de hacer es cargar estas rutinas en memoria y ejecutar la rutina de inicialización. Inicialmente disponemos de una tabla de salto idéntica a la proporcionada por la llamada a &hFFCA con DE=&h0402, apuntando a las rutinas emuladoras. Si la rutina

inicializadora encuentra DOS 2 machacará esta tabla con la del DOS 2. Resultado: puedes usar tranquilamente la tabla de saltos, sin preocuparte por la versión del DOS que estés utilizando (ya te preocuparás cuando tengas que averiguar cuánta RAM tienes y dónde, y recuerda que bajo DOS 2 has de reservar segmentos...). Todos los parámetros y efectos de las rutinas emuladoras son iguales que los de las rutinas "reales" de soporte del DOS 2 (salvo que ALL_SEG y FRE_SEG siempre devuelven CY=1).

SUYA CULPA

Desde luego, el SaveR se cubrió de gloria maquetando el ***SD#6:*** se olvidó de la tabla de comandos del VDP que tan amorosamente había preparado el Ramoijo (ijo), y de mi subrutina de comparación. Y el hecho de haber estado toda la noche tecleando/ corrigiendo/ imprimiendo/ maquetando no es excusa para cometer fallos de este calibre, ya que el elvado nivel de zumbamiento nos mantenía bien despiertos. En fin, ya le hemos dado una patada en los dientes cada uno de nosotros, por cada ***SD#6*** vendido (ni una más, no sea que acabe cogiéndole el gusto), y ahí va la rutina:

```
;— Comparacion de HL con DE (16 bits en complemento a 2)
;  Entrada: HL, DE = numeros a comparar
;  Salida:  C, NZ si HL > DE
;           NC, Z si HL = DE
;           NC, NZ si HL < DE
;           No modifica ningún registro

COMP:       push    hl
    or      a
    sbc     hl,de
    pop     hl
    jp      p,HMAYD
HMEND:      scf
    ccf
    ret
HMAYD:      scf
    ret
```

("¡Pero si no había para tanto! ¡¡Sólo son diez líneas!!" SaveR, aprende ensamblador y luego discutimos.)

¡¡ BONUS !!

Para terminar, y como regalo, una soberana estupidez que se me ocurrió el otro día: un programa para DOS 1 que presenta las fechas en formato día-mes-año (en DOS 2 ya sabes que basta hacer SET DATE dd-mm-yy). Sólo tienes que ejecutar este programa BASIC, tan corto como inútil, y tendrás generado el fichero DDMMYY.COM, que al ser ejecutado obligará al DOS a presentar las fechas como dios no existe, so pena de patada en los bytes.

```
1 'Creación DDMMYY.COM con el siguiente programa:
2 '
10 'LD A,2
20 'LD (&hF30E),A
30 'RET
40 '
50 OPEN'ddmmyy.com'AS1LEN=1:FIELD1,1ASA$
60 READB$:IFB$='X'THENCLOSE:ENDELSELSETA$=CHR$ (VAL('&H'+B$)):PUT1:GOTO60
100 DATA 3E,2,32,E,F3,C9,X
```

Posiblemente será el fichero más corto que tengas en un disco (¡¡6 asquerosos bytes!!)

RET

Bueno, se acabó por ahora; ya no te volverán a llamar desmemoriado (pero qué chiste más malo; yo mismo me estoy tirando tomates...). El próximo número volveré con... ¿el cursor suave en SCREEN 0? ¡Esperemos que sí!

///// KONAMI MAN \\\\\

```
; Rutina de inicialización: establece rutinas de soporte del mapeador o bien rutinas emuladoras, según la versión del DOS presente.
;
; INITMAP, GET_Pn, PUT_Pn emulation routines by Roderik Muit/Stefan Boer,
; MAPPER2.GEN file, Sunrise Magazine &h16, (c) Stichting Sunrise, 1995.
; RD_SEG, WR_SEG, CAL_SEG, CALLS, GET_PH, PUT_PH
; emulation routines by Néstor Soriano "Konami Man", 1995.
```

```
;
; Entrada: -
; Salida: HL = Inicio de la tabla de variables
;       &hFFFF  si no hay BIOS extendida
;       &h0000  si no hay rutinas de soporte
del mapeador
;       A = Numero total de segmentos RAM
;           0 si no hay rutinas de soporte
;           B = Slot del mapeador primario
;           C = Numero de segmentos libres
;           Modifica todos los registros
; Esta rutina debe ser ejecutada antes de
usar las rutinas de soporte ; o las emuladoras.

INITMAP: LD     HL,&hFFFF
         LD     A,(&hFB20)
         RRCA
         LD     A,0
         RET    NC
         LD     HL,&h0000
         LD     DE,&h0401
         CALL   &hFFCA
         OR     A
         RET    Z
         PUSH   HL
         LD     DE,&h0402
         CALL   &hFFCA
         PUSH   BC
         LD     DE,ALL_SEG
         LD     BC,&h30
         LDIR
         POP    BC,HL
         RET
; Tabla de salto, inicialmente a las rutinas
emuladoras, sustituida por la tabla a las rutinas
de soporte bajo DOS 2
ALL_SEG: JP     _ALL_SEG
FRE_SEG: JP     _FRE_SEG
RD_SEG:  JP     _RD_SEG
WR_SEG:  JP     _WR_SEG
CAL_SEG: JP     _CAL_SEG
CALLS:   JP     _CALLS
PUT_PH:  JP     _PUT_PH
GET_PH:  JP     _GET_PH
PUT_P0:  JP     _PUT_P0
GET_P0:  JP     _GET_P0
PUT_P1:  JP     _PUT_P1
GET_P1:  JP     _GET_P1
PUT_P2:  JP     _PUT_P2
GET_P2:  JP     _GET_P2
PUT_P3:  JP     _PUT_P3
GET_P3:  JP     _GET_P3
; Rutinas emuladoras
_ALL_SEG: SCF
         RET
         NOP
_FRE_SEG: SCF
         RET
         NOP
_RD_SEG: PUSH   BC,HL,AF
         DI
         CALL   GET_P2
         LD     B,A
         POP    AF
         CALL   PUT_P2
         LD     A,H
         AND    %00111111
         OR     %10000000
         LD     H,A
         LD     A,(HL)
         LD     C,A
         LD     A,B
         CALL   PUT_P2
         LD     A,C
         POP    HL,BC
         RET
_WR_SEG: PUSH   BC,HL,AF
         DI
         CALL   GET_P2
         LD     B,A
         POP    AF
         CALL   PUT_P2
         LD     A,H
         AND    %00111111
         OR     %10000000
         LD     H,A
         LD     (HL),E
         LD     A,B
         CALL   PUT_P2
         POP    HL,BC
         RET
_CAL_SEG: EXX
         EX     AF,AF
         PUSH   IX
         POP    HL
         CALL   GET_PH
         PUSH   AF,HL
         LD     A,IYl
         CALL   PUT_PH
         LD     (CALDIR+1),HL
         EXX
         EX     AF,AF
CALDIR:  CALL   &h0000
         EXX
         EX     AF,AF
         POP    HL,AF
```

```
        CALL    PUT_PH
        EXX
        EX      AF,AF
        RET
_CALLS: EXX
        EX      AF,AF
        LD      (SAVSP),SP
        LD      IX,(SAVSP)
        LD      A,(IX)
        LD      IYl,A
        LD      A,(IX+1)
        LD      IYh,A
        LD      A,(IY)
        LD      L,(IY+1)
        LD      H,(IY+2)
        LD      B,A
        CALL    GET_PH
        PUSH    AF,HL
        LD      A,B
        CALL    PUT_PH
        LD      (CALSDIR+1),HL
        EXX

        EX      AF,AF
CALSDIR: CALL &h0000
        EXX
        EX      AF,AF
        POP     HL,AF
        CALL    PUT_PH
        EX      (SP),HL
        INC     HL
        INC     HL
        INC     HL
        EX      (SP),HL
        EXX
        EX      AF,AF
        RET
SAVSP:  DW      0

_PUT_PH: PUSH AF
        LD      A,H
        RLA
        RLA
        RLA
        AND     %00000011
        CP      1
        JR      Z,PP1
        CP      2
        JR      Z,PP2
        CP      3
        JR      Z,PP3
PP0:    POP     AF
        JP      PUT_P0
PP1:    POP     AF
        JP      PUT_P1
PP2:    POP     AF
        JP      PUT_P2
PP3:    POP     AF
        JP      PUT_P3
_GET_PH: PUSH AF
        LD      A,H
        RLA
        RLA
        RLA
        AND     %00000011
        CP      1
        JR      Z,GP1
        CP      2
        JR      Z,GP2
        CP      3
        JR      Z,GP3
GP0:    POP     AF
        JP      GET_P0
GP1:    POP     AF
        JP      GET_P1
GP2:    POP     AF
        JP      GET_P2
GP3:    POP     AF
        JP      GET_P3
_PUT_P0: LD     (StoreP0),A
        OUT     (&hFC),A
        RET
_PUT_P1: LD     (StoreP1),A
        OUT     (&hFD),A
        RET
_PUT_P2: LD     (StoreP2),A
        OUT     (&hFE),A
        RET
_PUT_P3: NOP
        RET
        NOP
_GET_P0: LD     A,(StoreP0)
        RET
_GET_P1: LD     A,(StoreP1)
        RET
_GET_P2: LD     A,(StoreP2)
        RET
_GET_P3: LD     A,(StoreP3)
        RET
; Area de almacenamiento de los segmentos
conectados (usada bajo DOS 1)
StoreP3: DB     0
StoreP2: DB     1
StoreP1: DB     2
StoreP0: DB     3
```

SECTAnte
Para los que se pierden por las redes

MSX en Fidonet

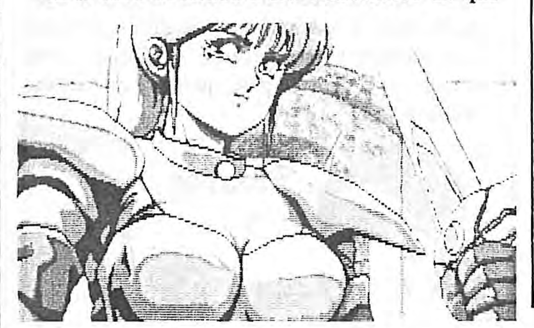
Hace poco que me metí en el jaleo de los módems y en seguida me llamó la atención la cantidad de mesxesianos que hay en las echo áreas de *Fidonet*, la red mundial de correo entre *BBSs*.

Las echo áreas son una especie de conferencias o debates públicos mediante mensajes (ficheros de texto) en las que todo el mundo puede participar. Hay echo áreas sobre temas muy diferentes y no sólo relacionados con la informática. Vienen a ser el equivalente de los *newsgroups* y *mailing lists* de **Internet.**

Aunque en menor medida, en *RedBBS*, que es la única red complementaria más o menos grande que llega aquí a Mallorca, también se suelen ver usuarios, sobre todo en una área llamada *8BITS_RED*.

Pero no encontraba ningún sitio exclusivo para el Sistema; cosa rara...

No tardé mucho: Un buen día me enteré en la área dedicada a los emuladores de que



hace añññños que existe una área llamada **MSX_C**, parece que fundada en *Thunderbolt BBS,* de Sabadell (al menos su antiguo moderador tenía su base allí). Pero algo le estaba pasando: su rutado estaba fallando y dejando a todos los mesxeros de *Fido* "incomunicados". Los madrileños no hacían más que quejarse, mientras que a gente como los andaluces y catalanes el problema no parecía afectarles demasiado. En nuestras islas ni se sabía que existiese. Desde entonces **EMULADORES.R34** fue invadida por hordas de usuarios de **MSX** que no se podían enterar de otra forma de su movida.

Al parecer, un enlace entre nodos (BBSs) se había cortado como consecuencia de unos cambios en la organización y estaba haciendo que una área que en teoría era nacional, o sea, que se transportaba o rutaba por toda España, se convirtiese en unas cuantas áreas locales inconexas. Había mensajes que no se llegaban a ver en ningún otro sitio más que en su comunidad o sub-red de origen.

Alguien explicó que **MSX_C** no era en realidad una área "oficial" de *Fidonet*; no estaba incluida en la columna vertebral central (sistema backbone), así que los hubs (nodos principales en la jerarquía) no estaban obligados a tenerla, sino que sólo la rutaban los sysops (encargados o dueños de las BBSs) interesados. Era más bien una red aparte.

Había varias hipótesis: que algunos de los nodos dejaron de ser voluntarios, que eran problemas de configuración del software en

algún nodo, que el volumen del área era demasiado grande ¡e incluso que había sido un sabotaje de los spectrumnianos!.

Pero hete aquí que a cierta gente como el grupo madrileño **Second Foundation** o *Javi Lavandeira* (sysop de la BBS



barcelonesa **LuzNET 2** y colaborador en el fanzine en disco *Draken*), se les ocurrió crear una área nueva, esta vez oficial, naturalmente. Se llamaría nada menos que ¡¡¡**MSX.R34**!!!, ¡¡guollaaa!!

Entonces apareció en escena el "mítico" *Angel Cortés*. Su experiencia como sysop de **Nexus MSX BBS** le hizo sugerir que se aprovechase la área ya existente, cumpliendo con todos los trámites para remendarla y hacerla oficial, en vez de crear una totalmente nueva. Esto es: presentar al *REC* (Region Echo-area Coordinator) unos candidatos a moderador con unas normas que regirían la





área y organizar la votación. Las normas, en resumen, dicen que se ha de respetar el tema, el tamaño de los comentarios y "quotes" superfluos y a todos los que participan en la conferencia.

Así se hizo: *Javi Lavandeira* expuso un borrador de las normas sobre el que se podría discutir y se presentó como candidato. Transcurridas unas semanas había ya una lista mantenida por *Nacho Cabrera* de **Second Foundation** más o menos numerosa de gente dispuesta a participar en la nueva área. Podéis apostar a que aparecíamos tanto *José Antonio Lancharro* como todo **MESXES** y *yo*; éramos la representación mallorquina.

Y esta es la situación ahora mismo. Estamos esperando a que se presenten más candidatos a moderador, se elija uno y el coordinador de la *Región 34* (uséase, España) de **Fidonet**, *Carlos Hermida*, dé el visto bueno para que los mesxesianos españoles, y quien sabe si sudamericanos si se llega a rutar hasta allí, puedan hacer consultas técnicas, comentarios sobre software, hardware, soluciones y o trucos para juegos, novedades, noticias, etc.



.\\arce



Mesxesianos

Cederísimos 96. Comentario de los perfect sound catalog vocal collection perfect selection volumenes dose.

Sí!! Tú!! el que todavía no reconoce que la mejor música es la que hacen los chinos! *-Japonesees!!!!-* bueno! y que coño más da!, el caso es que volvemos al ataque con nuestros CD's mesxesianos!!

Esta vez os voy a hablar de una de las versiones más cañeras que se han hecho del SNATCHER. *-¿Pero si yo namás que conocía una?-* Pués te equivocas, según lenguas Ramón Casillarescas existen 11 versiones del mismo.Vamos, que se han montado una Secta los Japoneses con el SNATCHER que tescaldas. Pero antes de nada recordemos que en el número anterior os hablé del compacto THE VOCAL FROM YS, y recordemos que aquí el SaveR se cartea con según que Japonesa. Pués bién, Ayumi nos ha traducido una de las canciones del CD al castellano, ¿cual? pués la mejor; os la pongo!!

Call secta off

In Adventure World

El viaje ha terminado
nos separamos, pero
nos seguimos en un sueño
para volver a vernos.

"Encontrar" y "Separar"
están siempre juntas.
Alguien me ha dicho
"Fin es comienzo"

Good bye my girl
en tu lágrima
Good bye my friends
en el mar.

Sailing on!

Muchas noches
hemos pasado
Estrellas
hemos contado.
Nunca olvidaré
tus ojos intensos.
Love and Sad in your heart.

Oye! El viento me llama,
por eso me voy, pero
La tierra es redonda y
seguramente nos podremos ver
en alguna parte.

Good by Venus
Tu deseo
Good by Loves
soy yo.

Faighting power.

La aventura es como esta.
Fantasy.
De lucha.
Fairy land.
Mi deseo va
a ser grande.

Tengo una espada
y busco algo.

Llega a mi corazón
una voz.
mi vida despierta.

In Adventure world named Ys

El destino es así.
Fantasy
Casual.
Wonderland

En el laberinto
estoy perdido.
Sigo andando,
busco la luz.
Llega a mi corazón
tu voz.
Y me enseña una contestación.
Solamente una verdad.
Es que estoy viviendo en este tiempo:
In Adventure world called Ys.

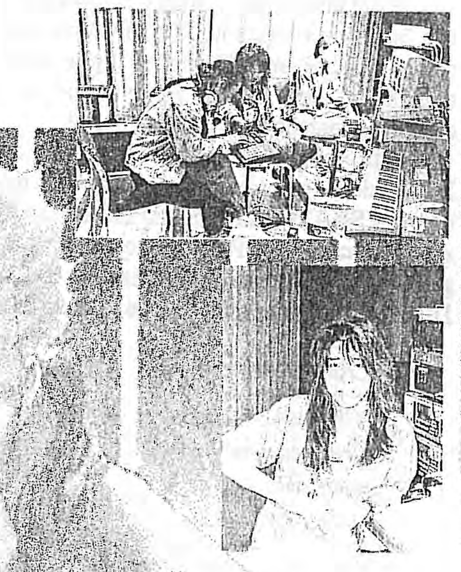
¿A que es la ley?. Desde aquí mandamos un saludo a Ayumi, la única Japonesa que sabe más de españa que todos nosotros juntos. Que cualquier día se pasará por aquí, y entonces ni fanzines ni mierdas. (Perdón, se me olvidaba lo siguiente: *Call Secta on!*)

Ahora ya podemos continuar y pasar al:



Perfect Selection SNATCHER BATTLE

Como ya os he dicho, se trata de uno de los CD más cañeros que os podáis encontrar entre los editados por Konami. La primera sorpresa que nos llebamos al verlo es que está grabado en 1995, cosa bastante rara teniendo en cuenta la antigüedad del juego, tanto para MSX como para cónsola.



En total el CD consta de 10 temas, en los que se incluyen tanto del Snatcher como del SD Snatcher. Personalmente las cuatro primeras son las mejores, sobre todo la número 1 "Difficult move" y la número 4 "Blow up tricycle". Entre ellas incluyo la número 3 "The peaceful avenue", que manque no pegue mucho con las del resto del CD, está pero que muy benne. Esta se trata de la BGM que nos aparece en el SD cuando vamos a casa de Catherine Gibson una vez ha muerto Jan Jack Gibson, pero en versión balada, cantada por un Japopayo.



Como podeis apreciar en las fotos, para la realización de este CD se lo han montado pero que muy bién. (Lo podreis apreciar siempre que, el Ramoni me de permiso para hacerme con una página de más en la revista, y que yo me haya acordado de poner las fotos al maquetar.)

[N. del R. (Nota del Ramoni): que conste que yo no soy un ogro que se pasea por la redacción del club con unas tijeras y un rotulador rojo censurando todo lo que no me gusta, que esto de 'si el Ramoni' esto o 'el Ramoni aquello' es puro relleno]

Sin duda os gustará cantidad este CD, sobre todo a los amantes de las guitarras eléctricas y las baterías a toda leshe. Pero si eres de los que exijen la melodía original & cuatro variaciones chorras & como máximo que te cambien los instrumentos



(esto va por el Konami Man, que es así... ...de tonto), entonces no te acerques al CD, ya que hay veces en las que dudarás si estás escuchando el Snatcher o el 666 de Metallica. (Sí, la verdad que exajero un pixel).Asín que aquí me teneis si quereis una copia (400 más cintaaa...), pero si tú eres de los que prefieren vivir la aventura, entonces escribe a la dirección que aparece en el CD:

King Record Co., Ltd.
1-2-3 Otawa Bunkyo-ku Tokyo
112 Japan.
Sí lo he escrito bieen.

Yo ya me hago cargo, os espero en el próximo ***SD MESXES***, en el que tengo pendiente el doble CD del Dragon Slayer VI, Falcom Plus Mix Version y el SORCERIAN Perfect Collection (Regalos que le hacen a uno... -jeje-). Crucemos los dedos para que Ayumi se preste a traducirnos otra canción!!

Ahora cambiando un poco de tema, aprovecho esta sección para mostraros unas plantillas que he recibido de Angel Carmona. Se trata de unas plantillas que podeis rellenar facilmente, y que os serviran para solicitar CD's o programas a las compañias Japonesas. Es tan dificil como rellenar los espacios con vuestros datos, aquí teneis, y suerte en vuestros pedidos! (Nota: Estas plantillas han sido utilizadas y han dado buenos resultados, ¡y si no preguntarselo a Angel Carmona!)

SaveR

☆ PLANTILLA PARA PEDIR COMPACTS:

はいけい 私は ｽﾍﾟｲﾝ の　　　　です。 ｺﾝﾊﾟｸﾄﾃﾞｨｸ を注文します。 よろしくおねがいします。	代金 は ¥　　　おくります。 送料 は ふくまれています が もしたらない ば 合 は言って下さい。

はいけい ← SALUDO

私は ｽﾍﾟｲﾝ の Angel です。 ← PRESENTACION : Soy Angel de España.

ｺﾝﾊﾟｸﾄﾃﾞｨｸ を注文します。 ← RUEGO : Envienme estos compacts

よろしくおねがいします。 ← GRACIAS: Aqui se dan las gracias

A continuación se pone lo que se solicita.

代金 は ¥15.000 おくります。 ← Envio 15.000 yens

送料 は ふくまれています が もしたらない ←Espero que me los puedan enviar por favor.

ば 合 は言って下さい。

Angel Carmona

Secta Mesexe

"Algunos de sus articulos se los tomamos muy en serio" Club Hnostar

HISTORIAS PER A NO DORMIRE

Dentro de un par de lustros nuestro planeta sencontrará en una situación difícilmente imaginable en lactualidad: propiciada por el imparable avance de la video-realidad virtual, la dominación y total ocupación del mundo por parte de muchos de los ahora usuarios de PC (gente que sabe mucho) es un hecho, habiendo desaparecido todo aquel que no sepa manejar algo de la Internet o de la telecomunicación o.. o algo, encontrándose en este grupo una especie llamada los "mesexesianos", o algo así, y dentro desta especie un subgrupo aún más abobinable: los sectarios (uro!!).

Quique G. P. es un individuo nor-mal de esa sociedad del futuro: de pequeño sintió especial predilección por las consolas, para posteriormente caer en las garras de los PC's ("es que me gusta mucho instalar"). Ahora es uno más de los poseedores de una estación virtualmente virtual con parafernalia-subnormal 34ium, con una frecuencia de cuelgue de 34 excepciones/hora y una probabilidad de fallo de la memoria superior expandida (algo así como uno de aquellos vulgares "slots") del 89%. Pero ese día Quique dejó de ser normal, para pasar a ser SUBNORMAL. Buscando en el baúl de su abuelo...

- ¡Anda!, el Monkey Aislan, a ver... ¡uh! ¡uh! ¡instalar, instalar! Fuera... ¡Oh! "Emuladero de usuarios-virtuales del MSX". Sólo ocupa un disco duro de 2000 GBytes y es compatible con mi tarjeta CGA... ¡voy a ponerlo!.

Rápidamente su estación 34ium reconoció la ejecución del programa captando la asignación asintótica de las partículas magnéticas del emuladero, creando así un usuario virtual de MSX: ¡un MATO#34!

asignación asintótica de las partículas magnéticas del emuladero, creando así un usuario virtual de MSX: ¡un MATO#34!

- Hoyo! Babau! Tenoke!- saludó el MATO#34.

- Pero, ¿cómo osas?

-Gamerús! Ush! Falen, falen, quesquestás mi forma de parlamentar virtualmente normal.

- ¡QUIERO!

- ¿Quieres?

- ¡¡Quierun malaostia in de noche!!

- ......

- Bueno, pues decíme que es esto del MSX, y de aquello llamado "la secta".

- EEEEROOOOO!!

Y MATO#34 se sacó un legendario HB-F700S, lo conectó y de repente dijo

- Un momento! - para a continuación añadir - esque ahora que men recordo tengo el teclao jodío (¡acabáramos!) y lAlbert Molina me dijo que no se podía arreglar nunca de la vida. Bueno, bueno... emplearé el Mishubushi.... Yastá, qués lo que voles que te ponga?

- Ah, algo guai...

- .... - (......) - Bhá! te pondré el MEGA BIKE, quesun juego que hize hace aaaaanyooss! A boreham... aquinnas;creo quera un AUTOETSEC.... ah pues sí.... qué te parece?

- ¡Jua jua! ¡Qué gráficos más 100% japoneses! ¡vaya sonido! ¡y además va a saltos, haciendo tromp tromp!

- ......

- ¡JUA!

- es que cuando lo hize no tenial BASIC KUN, y luego no uvo forma de poder pasarlo, así que sha quedao lento.... pero ya verás nun TURBO R....

- ¿Seguro?

- Segúropéro!! ComokenoayDios!!



Y sacándose un TURBO R del bolsillo lo enxufó y corrió (iuuuoolea!) el MEGA BIKE...

- Ah.. - dijo Quique - pues sí que va bien ahora, sí... que suave...

- LO VES... LLA TE LO DEZIA lO! Y ahora te pondré otro pa que aluzines... el U-BOOT, MANHATAN TRANSFER's BASIC GAME...

- lNo no! lQué horror! Pon otro...

- El Arma Mortal....

- "MISION ACABADA".

- "MISION ACABADA".

- "MISION ACABADA".

- "MISION ACABADA".

- Me cagon la puta de oros!!!! Pero si no paso de la primera pantaya!!.... Bueno, el F1-SPIRIT pa 2+... Eh? qué te pareze?

- Diria que no está acabado...

- Si, bueno.... es que los de KONAMI al final nos copiaban y lo hazían todo campotraviesa, y te ponían la pegatina en los diskettes cuando te los llevabas de la tienda, tescrbián el manual dinstrucciones y te lonviaban por correo... se dice, se habla, se comenta quesque se les estropeó lascensor, y por eso les iba tan mal todo... pero sin embargo lo, el capullo del decimal, nunca tuve ascensor en mi casa, y siempre lo hice todo campotraviesa.

- ¿El capullo del decimal?¿Qué no tenías ascensor en tu casa?

- Es una historia mu larga... a ver con el F1-NAMCOT....Huy! Ya no macordaba lo mierda quera!... Joder que mierda... el puto coshe.... qué lo no he frenao!.... pero por qué no corre!!!???....cacaculopeopis....grfnmblx!!!

Con un rápido movimiento MATO#34 sacó el disketekete de la disketekera y lo reverberizó doblándolo sobre él mismo...

- JA!!

- ¿JA?...

- JuJá!!...

- ..... - (no sé... kjjj!)- bueno, bueno, y ¿qué es esto del campotraviesa que has dicho antes?

- Ah! Es que nel Club Mesxsekes, o Messxese, o.. o era Mesxes?.... bueno, eso, pues facíamos un fanzinne, y como teníamos pollas en vinagre destudios y bagancia perezosa pues lo sacábamos siempre con un mes de retraso (N. del M#34.: espero quel Ramonijo(ijo) no venga como siempre en plan ogro con las tigeras en la mano y me censure esto).

- ¿Y quiéneis erais el Club Mesxsekes, o Messxese, o.. o era Mesxes??

- Pues ló, el SaveR, el Nestordisk, y el Ramonijo(ijo) o Capitán Moncho, quera el mandamás y el que siempre iba tigera en mano cortando artículos... Mira a ver si hay alguna opción en el emuladero y te los traes..

- Voy a ver... cogeré el manual de instrucciones. Espera un momento.

- Mientras voy a ver si me pongo algo pa jugar.... anda! El Tetris! Nada, a ponerlo!

- Así que quieres jugar al Tetris, ¿eh? - inquirió 34ium, la computadora terminal de Quique con tono amenazador.

- Dioskefuerte!

- Pues nada, si quieres jugar al Tetris tienes que liberar 640 Mb. de memoria RAM y resituarme 64 slots como memoria superior, al mismo tiempo que me ocupas ambas memorias



laterales con el MS-DOS la izquierda y con el WINDOWS la derecha, para hacer una partición del disco duro que podré utilizar como memoria virtualmente-virtualizable; por lo que respecta al las capacidades gráficas es necesario el uso de una tarjeta Hércules o similar con una memoria de video ocupada por las direcciones de las pilas. No hay sonido aparte



de los alaridos del PC SPEAKER. ¡Ah! se me olvidaba decirte que las teclas son A Q B < Ò y ±.

- Pero si yo sólo quería jugar al Tetris...
- Hay que joderse.
- ....sólo el Tetris...
- Ya lo tengo - dijo Quique que entraba corriendo - a ver... anda, ¿pero que haces tan decaído? Y 34lum, se le ve como enfadado... ¡Bué! A ver... esto... aquello... ¡Ya está!
- Aquí yo..
- Este sel Néstorán...
- Hola payo... que cuando tengal coche estaré siempre llendo pa tú casa...
- Este sel SáveR...
- Ayudadnos, comprad el fanzinne, enviad artículos, que si no se jode...¡socorro!
- Y este el Ramonijo(ijo)...
- Ya veo, ya...

De repente en el cuarto virtual de Quique se encontraba el Club Mesdxss al completo. La química entre esos cuatro sencillos muchachos que eran fieles seguidores del MSX hasta el fin hizo que enseguida el ambiente MSX volviera a vivirse (N. del M#34.: esto seguro que no me lo quita el ogro del Ramonijo(ijo)). Fue entonces cuando Quique se dio cuenta de que tal vez no había hecho bien recuperando al Club ese al completo. ¡La Secta atacaba de nuevo!

- Tú qué tío? - dijo Ramonijo a MATO#34 - todo el tiempo "no puedo hacer nada, es que tengo exámenes, tengo questudiar" y aluego testás aquí sin fachende nada!! Y pal número 7 asperar el milagro de Lourdes, eh!!??
- .....pero si para la reunión de Baruselona doctubre todavía falta....además lo podemos hacer en el avión, como siempre.
- Que no... - contestó el Nestordisk - que era pa la ruñón de mayo.
- Ah! Pues nada, pa la de mayo todavía falta más.
- ......
- ......
- ......

-Bueno, luego seguireis discutiendo... - interrumpió Quique - no me vayais a romper algo: me lo cuides bien. MATO#34, ¿qué es lo de la secta? - Pues no me hago la idea de como si diese limpresión de que tubiese o tubiera que poder etsplikártelo... es... no sé... un momento!... aaaanyooss!... no sé... kjj!

- Qúe dices tío - SaveR - estás zummmbao! Olle tal, que no sabe definir la Secta, cademás va con MAYUSCULA.
- Venga tío que no hay tiempo, kay kazer el fanzine - dijo Ramonijo con evidentes signos de empezar a impacientarse.
- Pues lo siento tío - dijo ló (TROTRENTI (MATO#34)) - te lo tendré que decir por qu

En ese momento ocurrió una excepción, y todo el proceso se paralizó. Nuestro héroe Quique, haciendo gala de una pericia y lucidez mental poco habituales en un consolega y usuario de PC pudo reinicIar el programa; pero tal vez hubiese sido mejor no hacerlo, porque al volver el Club ese...

(Continuará?)

Mato#34



¿Bla bla blaster? ¿Monsterblaster? ¿Ramonblaster...? ¡No!:

MOONBLASTER for MOONSOUND

*Mmm... creo que ya es hora de que empiece a escribir algo para el **SD #7**, pero... ¿por que empiezo?... no se, quizas a esta gente le interese saber algo más sobre ese chip de sonido el 'opele IV' o algo así, que venía montado en el 'munsound', o algo...*

Bueno, ¡¡ya estamos otra vez con las mismas!?

Es que parece muy fácil ponerse delante del TED y empezar a escribir, pero no os creais no, que la cosa no es tan sencilla... a ver si consigo la suficiente concentración y me sale algo decente.

(ejem, ejem... uno, dos... probando, probando...). Allá voy:

Me imagino que no serán pocos los que, como yo, se han pasado tres, cuatro o cinco meses mirando el buzón cada día a ver si había un paquetito del tamaño de una caja de discos procedente de La Coruña. Y es que no es precisamente la velocidad el punto fuerte de esta gente, aunque por supuesto, la culpa no es suya, más bien de que seguramente España figurará al final de la lista en el cupo de exportaciones de **MoonSounds** por parte de *Stichting Sunrise*. Pero ya sean días o aaaañooos la espera vale la pena. En mi caso fue casi medio año, pero un gran día, al llegar a mi casa pude ver un paquetazo (era enorme!) encima de mi cama... no diré que lo abrí, porque lo que hice fue destrozarlo, y cuando tuve aquello ante mis hojos... ohhh! que cosa tan pequeña... venía con su cajita, de color negro, con sus letritas doradas, y el conector jack en un lado... era tan majo! Por supuesto no tardé un ipsofacto en conectarlo, y poner uno de los tres discos que me enviaron: hago un DIR *.COM y me salen dos ficheros: MMP.COM y *MBWAVE.COM*... **MBWAVE**! por fin! **24 canales PCM stereo** con instrumentos MIDI ni más ni menos! A penerlo pero ya!!!

A primera vista aquello parecía el MoonBlaster de toda la vida, con otros colores, y unas letras de más, pero vamos, el de toda la vida. asi pues, cargo una

musica (la primera que encontré en el disco) y le doy a F1. Un bonito letrero de 'Playing song' salió en la parte inferior, pero... coño! si no soye ná!

Ah! claro, eso es el cable del monitor que da problemillas... le daré un par de golpecitos. ¿eins? que no, que no soye ná... no pué ser... man timao!!!

Un momento... ques esto que hay en el paquete? un cable de jack a RCA glups estoo... ahora que me acuerdo... el **MoonSound** no se oye a traves del MSX!!! tiene que ir conectado a un amplificador/ altavoces/ mini-cadena...

Bueno, después de este pequeño susto, conecté unos altavoces (algo malillos) que se paseaban por ahí. Repetí la operación y ... F1 !!!

errr... ohh.... ahhhh.... mmmm.....

ooooeeeeeaaaaa......

QUE INSTRUMENTOS MAS PERFECTOS!!!

Era la primera canción que había encontrado. Una guitarra alucinantemente perfecta. Pongo otra y... ohhh.... ohhh..... mmmm..... yeeeeeaaaaaa! VAYA PIANO!!!! que bien suena! y vaya peazo de baterias... los platillos parece que nunca se acaban! y no os diré lo que me pasó cuando oí el saxo, las voces, los coros, las campanas, el violín, trompetas, y hasta un disparo a lo John Wayne! Realmente suenan muy pero que muy bien.

A partir de entonces me pasé casi toda la tarde escuchando música, digo casi, porque dediqué unos diez minutos a estudiar para un examen de física que tenía al día siguiente y con el que me jugaba el curso... realmente me llegó el día más oportuno... pero aún así creo que me



sirvió de amuleto, porque en todo el curso mi máxima nota no pasaba del 6'5 y saqué un 8'6... yo creo que debe tener algún tipo de poderes sobrenaturales, o algo así.

La verdad es que entre las cuatro músicas que venían en el disco del programa y las otras 10 o 12 que había en otro de los tres discos me quedé más que satisfecho, pero... ¿y que pasa con el FM? Puse el otro disco, y vi que había otro *.COM, el MBFM. A primera vista se diría que es el mismo programa. Sólo cambia en que en el ecualizador, en lugar de poner 'Wawe:' y dos filas de 12 canales, pone 'FM:' y 18 canales y abajo 'Wave:' y otros 6. Por supuesto tambien hay más menus, pero es muy sencillo de manejar.

la diferencia entre las músicas de FM y Wave es enorme. Especialmente porque la

Moonsoft's Amiga MODplayer for MoonSound

Module name: hitsquad
Module type: M.K.
Positions : 19
Mapper RAM : 18K used
Sample RAM : 46K used

Current position: 2
Current pattern : 5
Current step : 16

Playing song, any key to stop.

mayoría de las *.*MFM* (extensión de las músicas de **MoonBlaster** en FM) no usan realmente el FM para la música. Esto se debe a que la primera versión que salió del MoonBlaster para MoonSound fue la de FM, incorporando 6 canales para *PCM* (o *MIDI*), y la gente se dedico a explotar esos 6 canales con instrumentos **MIDI** y con los



otros 18 hacían acompañamientos y alguna cosilla más, y además, la moayoría de canciones en FM que he oido usan el modo de 2 operadores por canal, lo cual supone una calidad igual a la que da el Music Module, mientras que el modo de 4 operadores más bien se usa poco. Es por esto que realmente no se usa el **FM** al tope, al menos por lo que yo he oido hasta el momento, pero démosle tiempo al tiempo y ya vereis como se empezarán a oir canciones realmente alucinantes.

Igualmente os estoy diciendo que las músicas que oí en la versión *Wave* eran excelentes, pero yo no dudo que dentro de poco empezarán a salir discos de música que dejarán por los suelos a estos, de la misma manera que pasó con el **FM PAC** y el **Music Module**: al principio la gente flipaba con demos como las de **F.A.C.**, hasta que **Compjoetania** sacó el **Judgement of sound** y el **Cyber Sound**, **Fuzzy logic** el **Muzax #1,#2** y **#3** (sobre todo este) y se empezaron a crear autenticas maravillas (y aun se sigue).

Lo que si os puedo asegurar, es que sean buenas o malas las canciones, sólo por la calidad de los instrumentos os van a gustar.

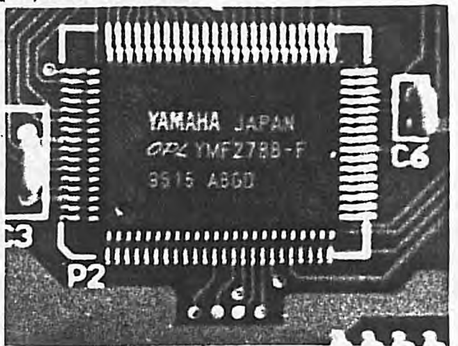
Ahora que ya os he contado mi experiencia personal, voy a ser un poco más serio (¿de verdad?) y haré un repaso a programas y/o demos que tengo y usen MoonSound:

- Ya os he dicho antes que en el disco del **MoonBlaster Wave Version** había un programa llamado *MMP.COM* (tambien podeis encontrarlo en el Sunrise Magazine #17B).

Se trata del ***Moonsoft amiga Mod Player (MMP)***. En realidad es una versión ß y no hay muchos **MODs** que funcionen bien. Por lo general, los que van mejor son los de la norma *MK* (creo que es un formato bastante standart) y cuanto más cortos son más posibilidad hay de que suenen bien.

En cuanto al programa, es bastante sencillo, ya que no tiene ni menú de disco ni nada, se usa poniendo: '*A\> MMP nombredelmod.MOD*' y solo se puede pulsar 'S' para empezar (START) y otra tecla para pararlo. Con ESC se vuelve al DOS.

Por lo demás, en la pantalla aparece una lista de los instrumentos (o los comentarios que han puesto en lugar del nombre del instrumento) y lo que ocupa cada uno (en Kbyetes), y por debajo hay un ecualizador muy parecido al **MOD player** de **XelaSoft.**



También hay otro **MOD Player** de **NOP**, pero este por lo visto, aun es 'demasiado ß' y no funciona del todo bien, aunque por lo que he visto, la presentación, con menús y selectores de música/ volumen/ etc.. queda bastante bien..

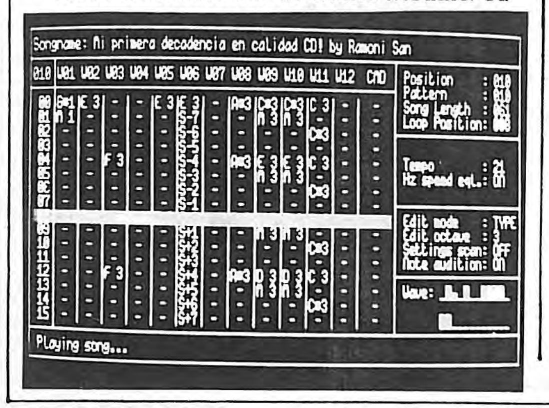
- El *Pumpkin Adventure III* tambien tiene musicas (wave) de MoonSound. Son las mismas melodias que en **FM/MM**, pero con instrumentos **MIDI.** La verdad es que están muy bien, pero algunas son un tanto rarillas.

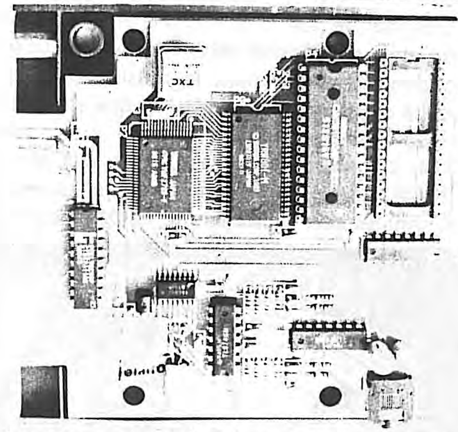
- En el Sunrise Magazine #17B encontrareis músicas en el apartado de **COOL MOONSOUND SONGS** y en la **PROFILE DEMO de MAYHEM** - Si teneis el suplemento en disco #1 de **FKD**, encontrareis tres musicas FM bastante majas.

- La promo del **Micro Mirror Men** cambia al 100% si la escuchas con **MoonSound**... si os gusta el tecno ya sabeis.

Por último, me queda comentar el aparato en sí, es decir, la placa:

Esta que to tengo es la versión 2.0, y por lo que he visto, cambia bastante respecto a las anteriores. Para empezar tiene dos zócalos preparados para ampliar la *S-RAM*, en uno hay un chip de 128 kb. y el otro está vacío. Para seleccionar si hay 128 o 512 kb. tambien hay unos jumpers esparcidos por la placa, y otro para el modo de emulación de **Music Module**. Su



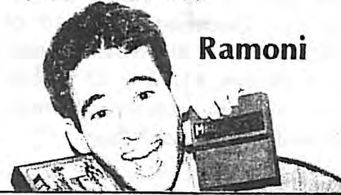


función está explicada en una tabla que está impresa encima de la placa.

Con esto parece que va ha ser relativamente fácil y barato ampliar la *S-RAM*, ya que no hará falta des-soldar y volver a soldar nuevos chips, pero en cuanto al modo de emulación de **MM** yo sigo sin entender por qué coño los distribuyen en modo de no emulación, o si al menos te dijeran como cambiarlo, pero se ve que no comprenden que despues de ***medio año de espera*** y ***35.000*** pelas invertidas no te vas a poner a cambiar cositas en la placa sin estar seguro de lo que haces y arriesgandote a quemar el moonsound y el ordenador...

Bueno, me paro ya que tengo ganas de poner el MoonBlaster y escuchar alguna de mis maravillosas canciones...

Sólo os aseguro que no os vais a arrepentir de compraros un **MoonSound**, y si además os gusta hacer musicas vais a estar en la gloria. Si os preocupa el precio tranquilos, que con lo que vais a estar esperando os dará tiempo de ahorrar hasta para un coche ;-)



Ramoni

MSX FLASH!!

Noticias a 34 Mhz por segundo

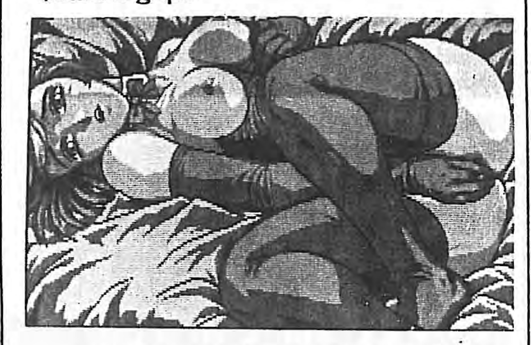
Cambios en la cúpula de Sunrise: *Stefan* y *Remco* se retiran de escena (Stefan sufre mononucleosis y necesita reposo, Remco tiene problemas estudian-tiles). A partir de ahora se hará cargo el equipo de UMF, cuya cabeza visible es *Roald Andersen*.

Oracle es el nombre de un nuevo editor musical que está desarrollando un grupo holandés. Wolf ya le ha echado un vis-tazo y asegura que tiene todo lo que un compositor puede desear. Buenas referen-cias...

Leonardo Padial produce una versión del interface SCSI distribuida por el club MSX Power Replay. Estamos a la espera de conocer sus características, pero si consultais la lista que hay en la sección de anuncios podreis comprobar que los precios no están nada mal.

El próximo encuentro de Barcelona se celebrará el próximo 2 de noviembre. El de Madrid, posiblemente el 7 de diciem-bre. No hay fecha aún para el próximo encuentro de Cartagena.

Parece ser que Compjoetania, grupo responsable de la aparición de demos mu-sicales como *Judgement of Sound, Cyber Sound* y recientemente *Jungle Simpho-nies*, además del famoso *Compass*, ha dicho adiós al mundo mesxesiano. La razón principal, por lo visto, son algunas declaraciones en su contra por parte de otros grupos que parecen no haberles sentado bien (dichas declaraciones pare-cen haber salido del ROM). *Ramón Ribas*, distribuidor de Compjoetania en España, lleva un largo tiempo sin tener noticias suyas, y en cuanto al *Compass #1.1* parece que va a salir, si es que realmente sale, por parte de sus progra-madores, una vez disuelto el grupo.



A estas alturas aún no han llegado a España los GRFX 9000 de la última tirada, aunque si lo hicieron hace 'poco' los MoonSounds. La principal novedad de esta versión del cartucho (#2.0) es que ahora la *SRAM* se encuentra en un zócalo, y a su lado existe otro, vacío, dispuesto para una futura ampliación. De esta forma, se hace sumamente sencillo ampliar la capacidad del MoonSound y, consecuentemente, más barato.

La fundación Sunrise sigue con las suyas de dejarnos sin *Sunrises Magazi-nes.*

Por lo visto esta gente tiene algo más que serios problemas a la hora de sacar el diskmagazine (aunque no seamos preci-samente los más indicados para quejar-nos en este aspecto...). Ya en el SM #17 *Stefan Boer* nos advertía que si no encontraba a alguien dispuesto a com-partir la tarea de sacar los *Sunrise Maga-zines*, se repetiría la demora que hubo con el #17. Además, os recordamos que también informaron del fin de la edición en inglés si no se conseguían más sub-scriptores extrangeros.

La librería **CONTINUARA**, dedicada a la venta de manga y merchadising de importación por correo, dispone en su catálogo de 1996 de los tres primeros mangas (no, que no hablamos de camisas...) del famoso RPG mesxesiano YS. Se trata de los 3 OVAs originales (o sea, en japonés) que aparecieron, y su precio es de 2200 pts (+ gastos de envio). En su catálogo también se encuentra el CD de YS Game Music y el YS Simphonies 95

CONTINUARA:

C/. Via Laietana 29
08003 Barcelona
Tel- (93) 310 43 52



En Badalona se celebran periódica-mente reuniones de usuarios de MSX a las que asisten entre 10 y 30 personas. (según lo buenas que sean las ofertas del Corte Inglés) la finalidad de estas reuniones es la de mantener unidos a los usuarios de esta ciudad y sus alrede-dores, asi como informar sobre los últimos acontecimientos y por supuesto, pasar un rato agradable entre colegas. Si os interesa asistir a alguna de estas reu-niones mensuales podeis dirigiros al Club MSX Boixos Nois y os informarán del lu-gar y día de la próxima reunión.

Ramón Castillo
Telf (93) 460 29 57



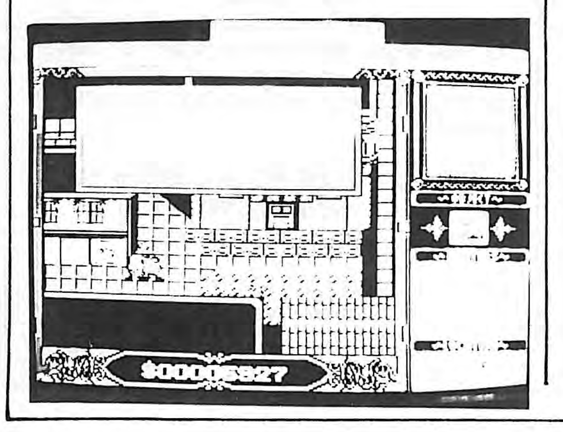
Ya han aparecido (hace algún tiempo) los CD ROMs del Club GNOSYS reple-tos de software de MSX. Hay que decir que en ellos se puede encontrar de todo (demasiado diría yo), desde juegos japo-neses y holandeses hasta demos, emuladores, magazines, etc., tanto para MSX-1 como MSX-2. En su interior también están los emuladores de MSX y programas compresores/ descompresores.

En cuanto a la presentación, no es realmente lo mejor, ya que se halla todo repartido en



directorios, cada uno con un fichero en el que hay una lista de todos los programas de ese directorio y, en teoría su comentario. Además, también hay bastantes cosas repetidas y algunas que no funcionan. Parece como si hubieran cogido el cajón de discos y lo hubieran metido todo en un CD.

De todas formas, nos parece buena la idea, y recomendamos a los que tengan su cajón de discos particular poco lleno, que se hagan con él, pero si ya teneis una considerable cantidad de soft, lo que encontrareis posiblemente ya lo tendreis (aunque siempre habrá algo que no tengais, digo yo). Por último, me gustaría saber si cuando pusieron en la portada eso de 'software de dominio público' y 'shareware' se lo creían realmente o era 'por disimular' ;-)



¿Más BBSs para MSX? Pues parece que sí, los usuarios adictos a las comunicaciones, después de la desapari-ción de *NEXUS BBS*, pueden llamae a la BBS de Javi Lavandeira (*LUZNET 2 BBS*) (93) 468 18 77

El Club Japonés que ha diseñado (y produce) el Mega SCSI (ESE Artists´ Factory) ha hecho público que cederá de forma gratuita los planos y toda la infor-mación de este interface para que cual-quier interesado entendido en estos campos pueda producir este periférico. Además, este club distribuirá gratuita-mente el software de dominio público para el Mega SCSI. Sería interesante que algún usuario español se decidiera a fa-bricarlos por sus medios. Con esto conse-guiríamos interfaces de alta calidad a un buen precio.

Según fuentes fiables, parece ser que Sunrise compró los derechos del *Match Maniac* a ABYSS por la módica cantidad de 250.000 pelas (+o-)... Asi cual-quiera le coje el gustillo a lo de hacer jue-gos ¿no?

Los señores de YAMAHA se aburrían un buen día y decidieron hacer unas cuantas modificaciones en el diseño del chip *OPL4*, que como sabreis es el que incorporan los *MoonSound*. Este repen-tino cambio a hecho que los de Sunrse Swiss vayan de culo buscando chips de los antiguos, puesto que los modernos no son compatibles con las placas que ya han diseñado para el cartucho. Esta 'podría ser' una de las razones por la que la siguiente serie de MoonSounsds está tardando en salir.

Konami Man & Ramoni
(con la colaboración de Ramón Ribas)

nos hacemos cargo...

Trucos  Pokes

Incluye truco guai!

Sectores User-Disk's

Con los datos siguientes os podeis crear los User-Disk que más os convengan, pero tened presentes dos cosas:

1- Como es obvio, los sectores de dos juegos diferentes no se pueden solapar, a no ser que estemos dispuestos a perder alguna partida.

2- Siempre, antes de borrar el User-Disk original, prueba si la combinación que has hecho funciona. Más vale prevenir...

YS: 1 partida => sect. 10-11
YS II: 8 partidas => sectores 707-714 (1 sect. por partida)
YS III: 1 partida => sect. 1-201
XAK: sect. 1424-1429
XAK II y XAK, THE TOWER OF GAZZEL:
4 partidas => sect.:
1: 1400-1403
2: 1404-1407
3: 1408-1411
4: 1412-1415
QUINPL: 1 partida => sect. 240
NYANCLE RACING: todas las partidas en los sect. 256-257
PUMPKIN ADVENTURE II:
10 partidas => sectores 1430-1439 (1 sect. por partida)
GRAMCATS: 1 partida => sect. 2-3
OUTER LIMITS (PEACH UP 5) :
1 partida => sect. 14
DANTE 2: todas las partidas en los sectores 32-265
PRINCESS MAKER:
8 partidas => sect. 100-107 (1 sect. por partida)
DRAGON SLAYER, THE LEGEND OF HEROES:
10 partidas => sectores 0-19 (2 sectores por partida)
EMERALD DRAGON: 9 partidas en USER-DISK , sectores:

8-13	32-37	56-61
16-21	40-45	64-69
24-29	48-53	72-77

BURAI: todas las partidas en los sectores 1350-1365
BURAI 2: todas las partidas en los sectores 1-46
DAIVA STORY V: 10 partidas => sectores 7

9-12	54-57
18-31	63-66
27-30	72-75
36-39	81-84
45-48	90-93

Fco. Javier Pérez molina.

MANOLO's last cheat.

En el GEKIKARA (un juego de lucha tipo Street Fighter para Turbo R), si pulsais CTRL + la tecla que tienen los TR a la derecha del SPACE, en el menu del principio, las llamas de la presentacion cambiaran de color, y al entrar en OPTION vereis que hay nuevas opciones e incluso la posibilidad de jugar contra el ordenador.

Manuel Pazos.

TRUCO GUAI.

Cuando saqueis las patatas fritas de la sartén no las dejeis directamente sobre el plato, poned debajo un papel y así absorberá el aceite, luego basta quitar el papel. De nada.

Mato#34

TRUCO PA QUE NO SE CUELQUE EL WINDOWS'95.

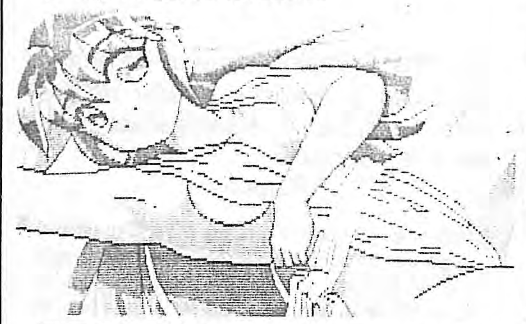
Qué va!!

SaveR & Nestorán.

Anuncios

Telocomprovendocambioperoya sabessimeloregalasmasmehor.

Vendo los siguientes juegos traducidos al espa-ñol:
-Sanatorium of Romance - 1DD - 500 pts.
-Outer Limits - 1DD - 500 pts.
-Guncannon - 3DD - 1200 pts.
-Golvellius - 3DD - consultar.
Pedidos a *Teo López del Castillo*
C/. Juan de Peguera 91, 2º 2ª
08026-Barcelona
Telf (93) 455-27-48
Nº Caja Postal: 28-06.264.441

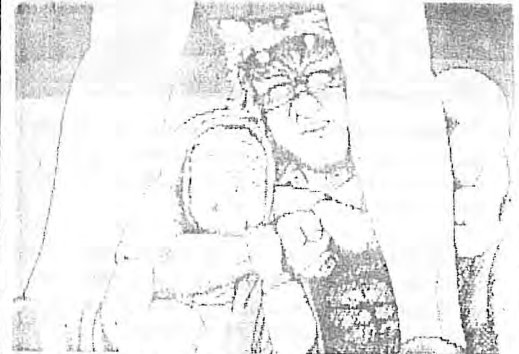


El Club MDS nos informó de la venta de un video rodado en la II Reunión de Usuarios de Madrid. Este video lo distribuyen al precio de 500 pts con cinta incluida. Para más información podis contactar con ellos:
MDS-LEHENAK
Aptdo 137
48901-Baracaldo (Vizcaya)

LISTA DE VENTAS

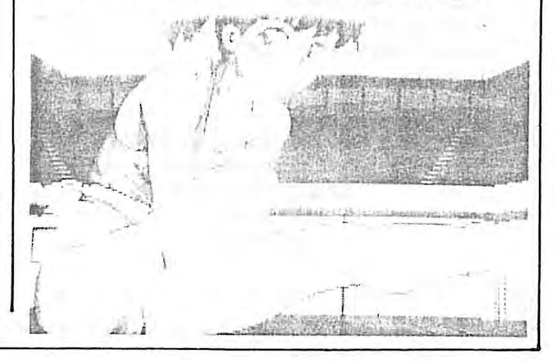
Club MSX Power Replay
C/ Almazán 31 1'D
28011 MADRID
Tel/Fax(91)-463 83 24
E-mail: powerrep@laereas encomix com
Fidonet: 2:341/43

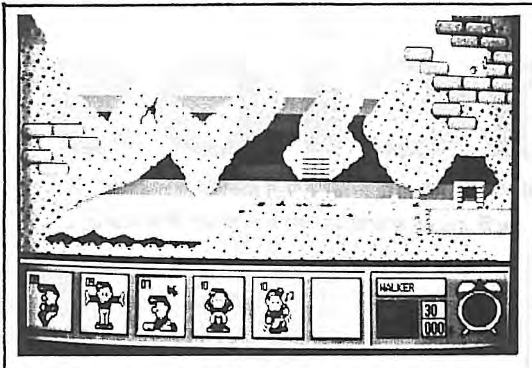
Ordenadores **MSX2**, revisados y con 6 meses de garantía (consultar precio y modelo). Desde:	15000 pts
Ordenadores MSX1 desde	5000 pts



Interface SCSI LP para 8 dispositivos.ROM 2 42 H Gildav.con aceleradora + Cable + Software	17000 pts
Interface SCSI LP MSX + Disco duro SCSI de 80 Mb	25000 pts
Interface SCSI LP MSX + Disco duro SCSI de 230 Mb	31000 pts
Ampliación externa 1 MB RAM con mapper	16000 pts
Expansor de 8 slots con aceleradora	22000 pts
Cable de bus 1 Mt expansor 8 slots	3000 pts
Cable impresora MSX color negro	1500 pts
XTORY I MSX (CD-ROM) edición DeLuxe	5000 pts
Editor de Video Screen 12 Visual	450 pts
Formmaker (autoedición profesional en SC7)	850 pts
MSX Paint IV v 5 0 en castellano	200 pts (DP)
Disco de Samplekits MIDI para Moonblaster	350 pts
Replay Demo	200 pts (DP)
Libro MSX de la A-Z (Ed Rama)	1200 pts
Cinta OPL4 Esential Collection	500 pts (90')

Envios Contra-reembolso, por giro postal o mediante ingreso a traves de la **CC/00-21 169 796** de la *Caja Postal*





Vendo, -*¿vendes?*, -Sí, yo es que quería empezar el anuncio más triunfalmente, pero el capitán me ha dicho que lo empieze así. Y lo he hecho ¿no?, y ahora:
O sea, que me quieres hacer creer que no conoces ningún payo que te pueda hacer una copia de CD's Mesxesianos & Mangueros. Pos yo si que conozco a uno. Y por 400 Pts más la cinta te hace una copia. Dios ke fuerte!!!

Akira
Arion
Dragon Ball (SM-223)
Dragon Slayer J.D.K. Special (Doble CD)
Dragon Slayer 6 Perfect Collection (Doble CD)
Falcom Perfect Sound Catalog II
Falcom Plus Mix Version
Lilia The Vocal From YS
Ranma 1/2 (SM-143)
Ranma 1/2 Complete Vocal Collection Vol.1
Ranma 1/2 Complete Vocal Collection Vol.2
Sailor Moon Music Collection (SM-317)
Sailor Moon TV (SM-304)
Sailor Moon (SM-206)
Saint Seiya (SM-135)
Silent Möbius music album I
Silent Möbius music album II
Snatcher Battle Perfect Selection
Sorcerian Perfect Collection (Doble CD)
Vanessa Mae
Video Girl Ai Vol.1

Juan Salvador Sánchez Bonnín
C/. D'Oli clar Nº 50
07009 PONT D'INCA
MARRATXI
(Baleares)

Soy. **¿Quieres ser?** Contacta conmigo y seremos. *Mato#34 (ref: Secta)*

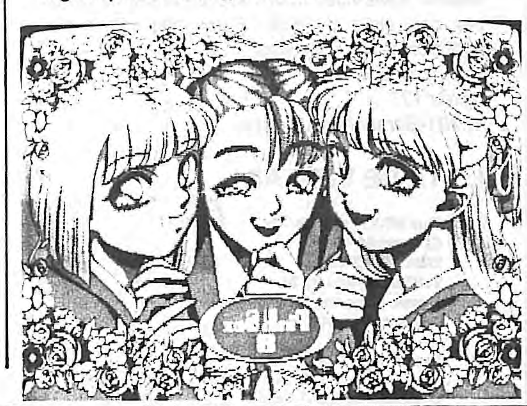
Vendo gran cantidad de *hardware*:
PLOTTER (3000 pts), COVOX (2000 pts), DISKETERAS, AMPLIACIONES DE MEMORIA (512 Kb y 16 Kb), FM-PAC (10000 pts), IMPRESORAS, JOYSTICKS, MONITORES, MUSIC MODULE (15000), MOUSES, RS232, ORDENADORES, ...
y software
CARTUCHOS ANTIGUOS Y DISCOS (desde 500 pts)

Si quereis una lista completa escribe a:

Eustasio Viviente Acosta
C/. Jara Carrillo, 28
30740-San Pedro del Pinatar
Murcia
Telf (968) 18 20 06

Busco/ Cambio/ Compro/ Comparto utilidades y musicas/ Mods/ demos para MoonSound. Interesados escribid a la redacción.
Ramoni

Como veis ya no nos quedan más anuncios, y eso es por tu culpa, tanto decir que tienes que poner un anuncio, y luego que, ¿eh?, ¿cuando te vas a decidir a mandarlo? ¡¡que!!, ¡¡y luego te quejas cuando dicen que eres un usario que no se mueve!!, ¡¿ves ahora porque te lo dicen?!¡¡Me cagonlaputadoros!! ¡¡A escribir tocan!!



ACABARAMOS

VIVA EL MSX
MANQUE PIERDA!

(Oh...)

SaveR's cochera. 1-7-1996. 12:40 pm

- *¿Hola? ¿Hay alguien?*
- *No sé, ¡kjjjj!*
- *¡Ah, SaveR! Me parece que somos los onlycos que quedamos vivos. Mato#34 se acabaró de aquí hace tiempo, y el capitán acaba de morir de sueño.*
- *AANAAYAAAAMAAAAAL...*
- *El caso es que aún quedan por hacer los títulos, las impresiones subyacentes, poner los números de página, las fotos...*
- *¡Buenobastaya! Esto lo acabamos en un plis plas =0. Sólo necesitamos unas cuantas horinas más.*
- *Sí, pero el caso es que llevamos quince horas seguidas aquí dentro. ¿Crees que sobreviviremos?*
- *¡Como que no hay dios! Estamos bien aprovisionados de CDs mesxesianos, como el capi se ha excepcionado tenemos su munsaun. ¡Lo lograremos!*

SET DIOS ON

- *Dios te oiga...*

SET DIOS OFF

- *Bueno, ¡a seguir escaneando!*

-> **PRESCAN**. *Clic.*
(fwuuuuum...)
-> **SCAN**. *Clic.*
(fwuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuummmmmm...)
-> **SAVE**. *Clic.*
-> **EXCEPTION IN ADDRESS #239474587155: BESTIAL ERROR.**
-> **SELF-DESTRUCTION PROCESS ACTIVATED. COUNTDOWN STARTED.**
-> **10 PENTIUMS... 9 PENTIUMS... 8 PENTIUMS...**

- *¡¿Qué?! ¿¡¡SaveR, kacemos!!?*
- *Traaaanquiiiilo concursante. Esto ya ma pasao más veces. Mira: basta resetear y todo vuelve a "funcionar".*
- *¡Oh...! Pos hasta mabía asustao.*

(fwuuuum... *clic.* fwuuuuuuuum... *clic. clic.* fwuuum...)

- *Dime, SaveR... ¿crees que lo conseguiremos? Me refiero a la jente.*
- *Está en nuestra naturaleza el excepcionarnos mutuamente.*
- *Sí. Vaya palo, ¿eh?*

"Ahora ya sé por qué odiais el Windows.
Pero es algo que yo nunca podré hacer."

BillGator


Utiliza nuestra c/c número
29-91.392.819